DVD ROM
DUPLA DVD

Teljes játék
SHELLSHOCK

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1895 Ft
2008.06.

22. oldal
LONDONI EA túra
Exkluzív beszámolók és interjúk az EA rendezvényről

DVD-melléklet
100 JÁTÉK INGYEN!
Száz játék, amit mindenképen ki kell próbálnod!

Bemutató 36. oldal
MAFIA II
Van élet a GTA IV után. Bemutató 8 oldalon!

Teszt az év legjobb játékáról!
GRAND THEFT AUTO IV
Teszt

TWINLAB AZ ÚJ TESTEDÉRT

SZEREZD MEG. ÉPÍTSD. FORMÁLD. FEJLESZD. VÉDD MEG.

RIPPED FUEL®

Gyors és hatékony zsírégetés és szálkás izomtömeg elérés. A Ripped Fuel formulája narancs kivonatot, természetes koffein forrás kivonatát tartalmazza (L-Phenylaline-t és Guarana Mag) egy olyan klinikailag tesztelt zsírégető eleggyel, mely garantáltan csökkenti a test zsírszintjét és segíti a szálkás izomzat elérést.

FORMÁLD

100% WHEY PROTEIN FUEL®

100%-os instant, azonnal oldód, izomnövekedést serkentő fehérje. A legjobb minőségű és legtökéletesebb fehérjeként fantasztikus hatással bír. Ez biztosítja a szervezet számára a szükséges alapanyagokat az aminosav-termeléshez, ami aztán építi az izomszövetet.

ÉPÍTSD

AMINO FUEL LIQUID®

A folyékony aminosav biztosítja a megfelelő mennyiségű fehérjét edzés előtt és edzés után, ami az izomfejlődés és izomregenerálódás kulcsa. Az aminosav a protein fehérje úgynevezett folyékony típusa. Mivel oldott állapotú, sokkal jobb felszívódást biztosít. Ez a jelenleg forgalomban lévő legjobb minőségű folyékony aminosav készítmény.

FEJLESZD

CREATINE NITRAT FUEL®

Száraz, víz nélküli, kemény izomzat, a harmadik generációs kreatin segítségével, amely közvetlenül az izomsejtbe épül. Növeli a mentális teljesítményt, mivel a hajszálereket tágítja, így gyorsabb az oxigén ellátás, szállítás és a tápanyagfelszívódás.

FEJLESZD

GLUTAMINE FUEL POWDER®

A glutamin a legfontosabb szabad aminosav az izomvázban, amely a szervezet regenerálódását segíti. A stressz és a sérülések, beleszámítva az operációkat is, nagy glutamin veszteséget okoznak a vázizmokban, ami megakadályozza a szükséges glutamin felhasználását. Ízmentes, gyorsan oldódik a vízben és a legkedveltebb sport italokban is.

VÉDD MEG

ENDURANCE FUEL®

Növeld meg a kitartásod kerékpározás vagy kocogás alkalmával. Speciális összetevői segítségével azonnali energiához és fehérjéhez jut a szervezet az edzések előtt. Sportolás alatt fogyasztva növeli a kitartásunkat, így további extra kilométereket tehetünk meg. Edzés után gyors izom regenerálódást és fejlődést biztosít. Kategóriájában ez a legnagyobb eladású termék az USA-ban.

FEJLESZD

JOINT FUEL®

Izületek, porcok, kötőszövetek védelmére és kiépítésére, illetve az izületek egészséges funkciójának megtartására szolgáló anyagokat tartalmaz. Ne kockáztass, az izületi sérülések minden sporttevékenységet veszélyeztetnek.

VÉDD MEG

ZMA®

Dokumentáltan eredményes tesztoszteronszint növelő hatása folytán ez a kiegészítő sportolók ezrei számára jelent biztonságos hormonszint emelkedést. A ZMA, egy új cink-magnézium-B6 vitamin tartalmú szabadalmazott formula, amely segít megnövelni az anabolikus hormonok termelésének mennyiségét és az erőszintet a sportolóknál.

SZEREZD MEG

Termékeinkkel egyenként fókuszálhatsz a szálkásítás, izomtömeg, erő és állóképesség fejlesztésére. A Twinlab Fuel Sport termékcsalád a leghatékonyabb céljaid megvalósításában.

TWINLAB®

Ha úgy gondolkodsz, mint mi, akkor mindezt elérheted.

TOZO BODYFORMERS SHOP - TWINLAB SZAKÜZLET ÉS BEMUTATÓTEREM (1138 Bp, Váci út 168/B. Reno Udvar, Tel: 06-1-237-0800) | EXTREMEFIT HUNGARY 1097 Bp, Lurdy Ház I. em. Tel: 06-20-421-6263) | A1-WELLNESS CENTERS (1032 Bp Bécsi út 154, 1134 Bp Róbert Károly krt. 54-58., 1032 Bp Árpád Fejedelem Útja 26-28., Tel: 06-1-346-3030) | TACTICAL SHOP (1072 Bp, Rózsa utca 47/A Tel: 06-1-787-7179) | HAJ-HÁSZ FITNESS (3300 Eger Mekcsey utca 8-10. Tel: 06-30-566-5041) | TOZO BODYFORMERS SHOP (7400 Kaposvár, Arany János tér 1. Tel: 06-20-389-3030) | GLADIÁTOR GYM (Mátészalka, Bajcsy Zsilinszky u 19. Tel: 06-70-360-9021) | SPORT HUNGARY (9400 Sopron, Kempten u 12. Tel: 06-70-597-7845) | DATA OBJECT BT (6722 Szeged, Mérey utca 17. Tel: 06-20-971-5966)

tozo DISTRIBUTION VISZONTELADÓK RÉSZÉRE: Tozo Bodyformers Shop - Twinlab szaküzlet és bemutatóterem- Budapest | Cím.: 1138 Budapest, Váci út 168/B. Reno udvar | Tel: 06-20-497-4141, 06-70-225-1440 | HOTLINE: 06-1-237-0800 | WWW.TOZO.HU

www.twinlab.hu

A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága által ajánlott termék.

pc guru Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H - P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H - P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H - P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H - P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Megjelent a GTA IV! Ennek apropójából nyomtatott sajtóban először nálunk olvashatjátok el az év legjobb játékának a tesztjét, sőt: tesztjeit ugyanis a megjelenés miatt szinte az egész szerkesztőség rávetette magát a játékra. A legendás sorozat legújabb darabja mellett elolvashatjátok exkluzív beszámolónkat a Las Vegas-i Midway Gamers Dayről és a Londonban szervezett Electronic Arts prezentációról is. Természetesen mindkét helyen személyesen képviseltettük magunkat, hogy első kézből értesüljetek az általunk már kipróbált Battlefield Heroesról, a Left 4 Deadről, a Mercenaries 2-ről. A két vadonatúj EA játékról sajnos a szigorú titoktartási szerződések miatt csak következő számunkban számolhatunk be.

Utazásainknak azonban nincs vége. A jövő hónapban irány London és Párizs! Az első állomáson a Sony újdonságairól, a másodikon pedig a Ubisoft legújabb játékairól tudósítunk benneteket, illetve Angliából beszámolunk két nagysikerű Microsoft-játék új epizódjairól is. Plusz remélhetőleg a Capcom új játékait is sikerül valahogy kifürkésznünk!

E havi teljes játékunk a Shellshock, amit a jövő hónapban Demis Hassabis híres Republic című diktátor-szimulátora követ majd!

Sasa

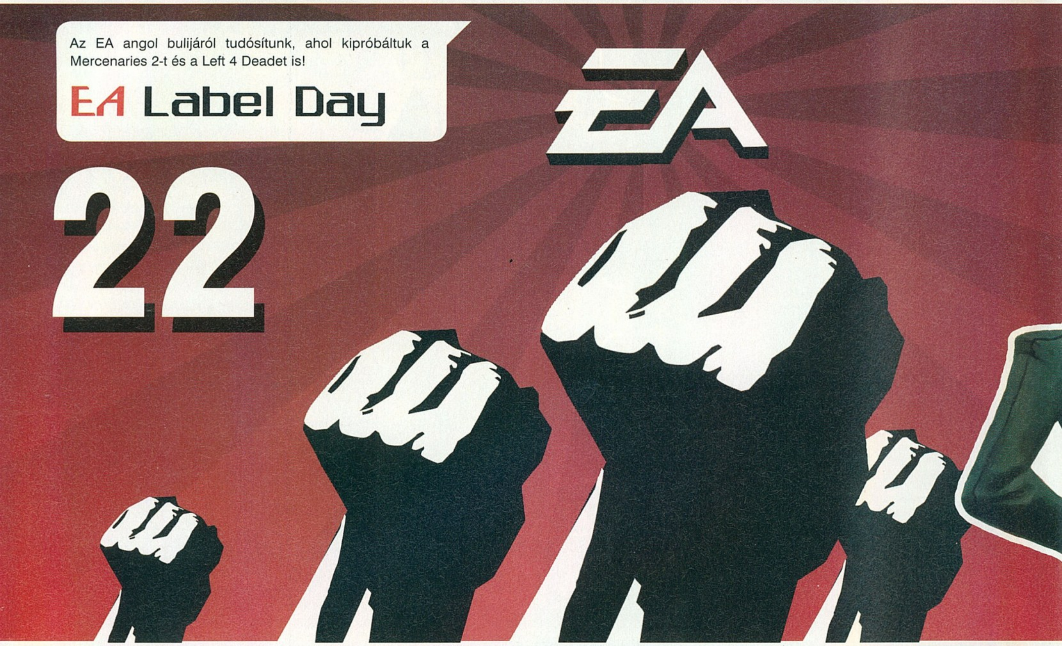
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A pc guru következő száma 2008. JÚNIUS 05-én jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...



Az EA angol bulijáról tudósítunk, ahol kipróbáltuk a Mercenaries 2-t és a Left 4 Deadet is!

EA Label Day

22

Előzetes

010 **H.A.W.X.**
Tom Clancy ezúttal a jövő vadászgépeinek pilótafülkéjébe ültet minket. 'Xtrém lesz!

012 **Alpha Protocol**
Az Obsidian következő szerepjátéka a Deus Ex és a Mass Effect legjobb elemeit keveri össze a Bourne-filmek tempójával, világával

013 **Prince of Persia 4**
Az első képek és információk az új Prince of Persia-játékról. Készülj fel nagy változásokra!

015 **Football Superstar**
018 **Penny Arcade Adventures**

020 **Dawn of War 2**
Az új Warhammer 40K-stratégia bemutatkozik nekünk

024 **Battlefield Heroes**
026 **Mass Effect**
027 **Left 4 Dead**
028 **Mercenaries 2**

030 **Red Faction Guerilla**
Megint fellázadunk a Marson, és megint a rombolható környezet a legfontosabb játékelem

036 **Mafia 2**
Úgy tűnik mostanában mindenki számra jut egy zseniális bűnözőszimulátor. A GTA4 bemutatója után most a Mafia 2-ről rántjuk le a leplet

046 **Mortal Kombat vs DC Universe**
048 **Wheelman**
050 **This is Vegas**
052 **The Incredible Hulk**
053 **Spider-Man: Web of Shadows**
054 **Iron Man**

Teszt

056 **The Settlers: The Eastern Realm**

058 **Europa Universalis Rome**
Előző számunkhoz ajándékba adtuk az előző részt, és bizony az ókori kiruccanás sem sikerült rosszul!

060 **Sam and Max 2.5**
062 **XIII Century: Death or Glory**
064 **Overclocked**

065 **Simon the Sorcerer 4**
Simon, a kalandjátékok aranykorának nagy sztárja visszatért! Örülünk? Hááát...

066 **Fate of Hellas**
067 **Limbo of the Lost**
068 **Lost Empire: Immortals**

070 **Lengyel boszorkánykonyha**
Darths a Witcher fejlesztőinél járt, és alaposan körülnézett

074 **Többet, ésszel**
Ha szeretnél a megszokottnál olcsóbban játékokhoz jutni...

076 **Hackermaffia**
Mi történik, ha ellopják a World of Warcraft karakteredet? És hol üthetsz vissza?

078 **Re-Mission**
086 **Dark Sector**

088 **Grand Theft Auto 4**
Jött, látott, győzött. Öten teszteljük az év játékát!

094 **Mario Kart Wii**
096 **Professor Layton**
096 **Ninja Gaiden: Dragon Sword**
097 **Crisis Core: FF7**

36 Nyolc oldalas beszámoló az általunk imádott Mafia folytatásáról. Gyorsabb kocsik, hangulatos sztori és egy hatalmas játszótér

24 Battlefield Heroes

Hardver

098 Nokia 7070 Prism
100 ASUS M50
101 Motorola Z9
103 Sony HDR-TG1
104 nVidia GeForce 9800GTX
106 nVidia 790i és Intel x48
108 Nokia N810 Internet Table
110 IDF 2008
112 N-Gage Platform
113 Játékok mobiltelefonra
114 Homok a gépezetben

Rovatok

080 Gondolatébresztő
Játékok, ahol nem a pusztítás és a vérengzés a lényeg...

082 Nosztalguru
084 Játékmentőöv
118 Levelezés
122 Külvilág

100 ingyenes játék pihen DVD mellékletünkön. Te milyen ingyenes játékkal játszottál utoljára?

Sasa

Ingyenes játékkal már nagyon régen játszottam, de jól elvoltam a nagyszerű Peggle shareware verziójával és a Puzzle Quest kipróbálható változatával. Utóbbiba annyira beleszerettem, hogy az Xbox Live Marketplace-en kőkemény 2000 forintot fizettem érte.

Bate

Sok apró játékot próbálok ki pár percig, de igazán a Gladiatus volt az, amivel hosszabb időt el tudtam tölteni. És most Grath megmutatta az Off-Road Velociraptor Safarit (raptorsafari.net), hát az sem egy közönséges állatság...

Joc

Netes, flash alapú játékokkal szoktam néha elütni az időt, a legutóbbi, ami eszembe jut, az volt, amiben az amerikai elnökjelöltek bőrébe bújva kell egymást eliminálni Mortal Kombat stílusban. Még régről a White Chamber, Crimson Room, Viridian Room hármas rémlik, azok jó kis fejtörők voltak.

Gaben

Biztosan jó dolog online játszani, bár én nem pazarolnám erre az időmet. Persze ti azért nyugodtan tegyétek ezt! Mindenesetre a Trackmania felkeltette az érdeklődésemet, az autóversenyes játékokat általában szeretem, főleg, ha nem szimulátorok...

Ricco

Mivel feltörték a WoW-karakteremet, rákattantam pótlékként a webalapú ingyenes játékokra (magyarul vannak!), mint a római környezetű Gladiatus, és a sci-fi építkezős, kolóniamanagelős Ogame. De remélem, hamar visszamehetek WoW-ozni...

Grath

Nálam a Tower Defence megy minden verzióban (Onslaught 2 a legjobb), de egy ideig rá voltam kattanva a Runescape-re és néhány Trackmaniara is. És ott van a Kalandók Földje, ami egy ingyenes RPG a levelezős szerepjátékok stílusában, ott is van pár karakterem!

Chris

A játékválogatás közben vagy 200-at kipróbáltam, de ami leginkább megragadott az a Trackmania Nations Forever és kifejezetten tetszett a kimondhatatlan nevű Synaesthete is. Ezen kívül aktívan nyomom web-alapú Ogame-et, bár mostanra már nem túl sok esélyem van a nagyokkal szemben.

Darths

A Kloonigames agymenései engem is lekötöttek, de amivel mostanában sokat játszom, az a Knights of the Force, ingyenes Jedi Academy kiegészítő (jó, ez mod). Legutoljára viszont a Trackmania Nations felújított verziójával száguldoztam pár próbamenet erejéig.

A pletykák szerint idén érkezik a ShellShock 2, már zombikkal és egyéb rémségekkel

SHELLSHOCK: NAM '67

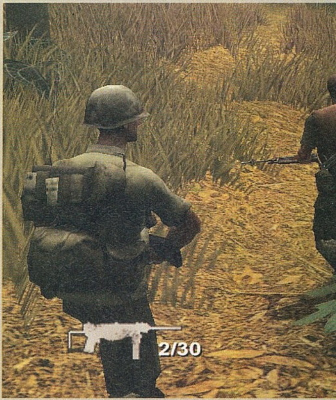
fejlesztő > Guerilla kiadó > Eidos web > www.shellshockgame.com írta · NightBagoly

Miután múlt hónapban a stratégiai játékok szerelmeseinek kedveskedtünk, itt volt az ideje valami pörgősebbnek, mi pedig a Shellshockot választottuk e célra, amelyben a sok-sok második világháborús harcszíntér után egy másik vérfürdőben, a vietnámiban vehetünk részt. Miután azonban a videójátékok még mindig nem tanmesék, jobb nem félni tőle, hogy át kell rágni magunkat az egész történelmen...

Ritkán esik meg, hogy egy eredetileg PlayStation 2-re fejlesztett játékot egy az egyben piacra dobnak PC-re is, a Shellshock Nam' 67 azonban ilyen. Miután a grafikai motort egy már akkor is leköszönőben levő konzolra lőtték be, korunk technológiai csodái között talán nem állja meg a helyét – azonban azt a javára lehet írni, hogy meglehetősen alacsony a gépigénye, így szinte biztos, hogy minden olvasónk gond nélkül kipróbálhatja majd otthon. Bár a külső kicsit elavult, pár dolog azért mindenféleképpen kiemeli az átlagból a megjelenítést: az egyik a végtelen realitás (brutalitás), amelynek ábrázolása igen jól (sőt, megrázóan) sikerült, a másik pedig a pályák mérete, amelyek között nincs helye pár négyzetméteres mélygarázsoknak – a bejárható terep óriási, e mellé pedig a játék roppant keveset tölt!

Nohát, hogy előre rohantam – a külső nem minden, ez pedig egy olyan játéknál, amelyben a pörgő akció a főszereplő, hatványozottan igaz. A ShellShock: Nam '67, mint azt a nevéből talán kitaláltátok, a vietnámi háborúba kalauzol majd el benneteket. Az időpont 1967: te, és bajtársaid egy gyorstalpaló után – amelyben megtanulhatjátok a pofonegyszerű, egérközpontú irányítást – máris az indokínai dzsungel közepén találjátok magatokat. A televíziókban futó reklámszöveg, amelyben hősökként, és a hazafiak példaképeként festették le a háborúban harcolókat, azonnal szertefoszlik: Vietnám ugyanis kegyetlen valójában nehezedik majd a vállatokra – egy értelmetlen harc, amelyben a megelevenedett dzsungel támad az amerikai hadseregre – így tehát rátok is...

Aki játszott már Medal of Honor játékkal, tisztában van vele, miről kell mostanság szólnia egy háborús akciójátéknak. A relatíve nagy terepen egyedül, vagy jobb esetben csapattársakkal vállvetve kell missziókat megoldanunk, miközben az életünkre tucatnyi vietkong tör. A 'Nam, bár nem FPS, hanem külső nézetű akciójáték, minden tekintetben igyekszik megfelelni



MINIMUM GÉPIGÉNY

Pentium 3 1 GHz processzor, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

A nővérekkel való flörtölés a katonák idejének legalább öt százalékát emészti fel

Ha egyszer háborúba megyünk, mi szeretnénk a fejünkre pontosan illő sisakot

GEFORCE FX6 ÉS FX7

Amennyiben a játék hibás textúrákat produkál (kusza kép, csak az iránytű látszik), akkor a következőket kell tenned a hiba orvoslásához: először is győződj meg arról, hogy a játékot rendben feltelepítetted és indítás után már készítettél egy profilt. Ha ez megvan, nyisd meg a Dokumentumok, majd az ott található ShellShock_Nam67 könyvtárat. Ezen a helyen található egy TOD_PC nevű fájl, amit nyiss meg, majd a PostRenderingEffects sorban található On szócskát írd át Off-ra. Mentsd le és zárd le a fájlt. Ezután a játék gond nélkül fog futni, grafikai bakik nélkül!

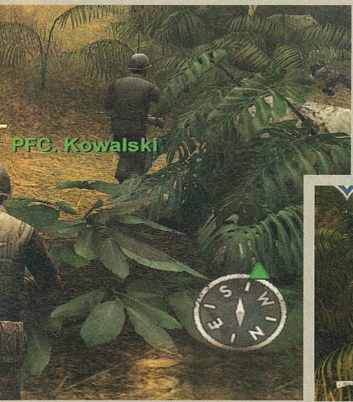
a MoH/CoD-sorozatok által felállított alap elvárásoknak: egyszerűen elmondott, bonyolultan megvalósítható objektívákon kell magunkat áthámozni, miközben a mesterséges intelligencia által irányított bajtársaink oldalán egyre inkább belemélyedünk a háború véres valóságába. Igen, véres valóságot említettem, most ki is fejtem, miért: szinte felháborítónak tartom, hogy videójátékokból nagyon kevés készül az érettebb korosztálynak, a legtöbb háborús FPS-ben példának okáért a csatákat úgy ábrázolják, mintha rongybabák potyogtak volna mind a két oldalon. A Shellshock 'Nam azonban kilóg a sorból: a fiúk eldöntötték, hogy levezényelnek nekünk egy kis vietnámi kommandót, de nem afféle habkönnyű tálalásban – a domináns barna szűrőnek, a remek sérülésrendszernek, illetve a számtalan valósághű fegyvernek hála a játék kegyetlen. Az egymás ellen felvonuló ellenfelek látható nyomokat hagynak konkurensük testén – egy gránát például valóságos, már-már groteszk vér, illetve testrészzuhataggal jár... Mielőtt félreértetek, nem azt állítom, hogy a program céltalanul brutális – érdemes egy kicsit elgondolkodni rajta, hogy az ilyen ütközetek a valóságban milyen következményekkel jártak, és hogy mekkora értelme is volt ennek a háborúnak.

> „Gyerekeknek nem való, de aki véres öldöklésre vágyik, annak tökéletes lesz!"

Kicsit elkalandoztam: természetesen nem a meglehetősen naturálisan ábrázolt erőszak miatt választottuk ezt a programot – egy teljesen más okunk volt rá, még pedig az, hogy az elmúlt esztendők során nagyon kevés izgalmas, afféle „egyéjszakás kaland" született – a Shellshock 'Nam pedig pont ilyen. A remek érzékkel megrendezett jelenetek – napalm szórás, alagutak tisztogatása, a dzsungelben elrejtett csapdák látványos demonstrációi –, illetve a változatos helyszínek – mint például esőerdők, elárasztott rizsföldek, helyiek falvai – nem vésődnek örökre az emlékezetünkbe, a grafikát pedig nem fogjuk évek múlva is emlegetni, azonban a pergő akció kedvelői minden bizonnyal kellemesen fognak szórakozni a végigjátszás alatt. A mesterséges intelligencia igen komoly buktató az ilyen programoknál, itt azonban, akár csak egy jól megrendezett hétfő esti akciófilmben, ellenfeleink főleg számbeli fölényükkel okoznak majd nekünk kellemetlenségeket – társaink csetlő-botló AI-ja pedig, bár néha kicsit idegesítő tud lenni, a program során végig képes kellőképpen asszisztálni nekünk – ez pedig több, mint amit a legtöbb hasonló játékban már megtapasztalhattunk.

Bár a realitás rémével ijesztgettünk titeket – már ami az ábrázolást illeti –, fontos leszögezni, a Shellshock 'Nam nem szimulátor. Az esetek többségében mint holmi botcsinálta Rambo, fegyverrel a kezünkben várjuk majd az ellenséget, hogy telepumpáljuk ólommal. Miután a valósághűség csak a brutalitás szempontjából volt célpont, a játék nem teljesen depresszív – valahogy úgy érezzük, az ábrázolt naturalizmus és a pergő akció kicsit kioltja egymást, meghagyva mind a két szeletből egy-egy ízletes darabot.

Kár volna tagadni: a most a Guru mellé csomagolt program nem fogja megváltani a világot – azonban egy-egy átdolgozott munka vagy egy fárasztó tanítási nap után szinte biztos, hogy mindenkit képes lesz pár percre kikapcsolni, ez pedig szintén olyan csepp nedű, amelyet érdemes a mostani felhozatal között turkálva élvezettel megízlelni.



DVD tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Nem kedveztek nekünk az elmúlt négy hét megjelenései, ami korábbi tavaszi tapasztalataink alapján már sejthető volt. Ezért aztán előre készültünk az uborkás üveg nyalogatására, és összeszedtük az internet 100 legjobb ingyen játékát, amihez végül hozzácsaptuk a nemrég megjelent Trackmania Nations Forever című autós csodát is bónuszként. Ezért aztán örömmel és büszkén nyújtjuk át nektek 2008/6-os DVD mellékletünket, melynek böngészésekor bizonyára nem fogtok csalatkozni.

Europa Universalis: Rome

Kőkemény stratégia-rajongók legnagyobb örömére megérkezett a Paradox legújabb üdvöskéje, az Europa Universalis: Rome. A megjelenéssel egy időben befutott a játék barátságos méretű demója is, melyben az második pun háború történéseit eleveníthetjük fel újra. A kipróbálható változatban római és karthágói oldalon is küzdhetünk, de sajnos csak egyetlen küldetésben.kaphattok mindabból, ami a végleges változatban vár rátok: egyszerűbb fejtörők, komikus jelenetek és persze a kihagyhatatlan banális történet.

Kung Fu Panda

Hamarosan érkezik a magyar filmszínházak vásznaira is a Dreamworks legújabb animációs filmje, a Kung Fu Panda, melyben – minő meglepetés! – egy túlpörgött harcművész panda lesz a főszereplő. Természetesen az ilyenkor szokásos játék adaptáció is követi a film debütálását, amely nagyszerű grafikájával és minőségi kivitelezésével igencsak megdöbbentette kicsiny szerkesztőségünk tagjait. Az egypályás demóban most minderről ti is megbizonyosodhattok.

100+1 játék!

Nem csalás, nem ámítás! Több mint száz teljes verziós játékkal várunk titeket e havi DVD mellékletünk barázdái közt, melyeket Chris saját kezűleg szedegetett össze számotokra az internet legeldugottabb bugyraiból. Mivel rengeteg játékról van szó, álljon itt egy rövidke kedvcsináló a legjobb és legérdekesebb alkotásokról!

TRACKMANIA NATIONS FOREVER

Felkerült lemezünkre a híres-neves Trackmania Nations Forever című autós őrület ingyenes változata, melyben 65 egyre nehezedő pályán kell reflexeinket és türelmünket próbára tennünk. Bár a játékot szimulátornak semmiképp sem neveznénk, felettébb élvezetes alkotásról van szó, amelynek izgalmas online játékmódjában a világ legjobbjaival mérhetjük össze tudásunkat.

DRIVING SPEED 2

Újabb autóverseny, amelyben négy nyolchengeres autóval száguldozhatunk két versenypályán. Egyedül és interneten keresztül is játszható, nagyszerű grafika és fizikai motor jellemzi.

GHOSTBUSTERS

Az eredeti C-64-es játék újrafeldolgozását üdvözölhetitek a Ghostbusters személyében, melyet új ötletekkel egészítettek ki lelkes készítői. Nosztalgiázók minden bizonnyal örömmel fogadják majd.

FREECIV

Mindig is ki akartad próbálni a Civilizationt, de sosem volt alkalmad beszerezni? Most itt az alkalom, hogy megtudd, miről áradoztak oly sokat haverjaid! Ingyenes Civilization klón annak mindenre kiterjedő játékrendszerével.

FUTURE PINBALL

Mikor flippereztél egy igazán jót utoljára? Amikor még rézből készül 2 forintosokkal működtek a gépek? Vagy talán soha? Nos, most újra elevenítheted gyerekkorod, ugyanis - bár csak virtuális formában – itt egy ingyenes flipper szimuláció, nagyszerű grafikával és fizikai modellezéssel.

DINK SMALLWOOD

Kalandjáték kedvelők sem szűkölködnek majd játékválogatásunk szemezgetése közben, rengeteg jobbnál jobb alkotás várja majd a telepítést. Ezek közül talán Dink Smallwood kalandjait lenne érdemes kiemelnünk, akinek humoros történetét mindenképp érdemes lesz megismernetek.

PCG Live!

Bár a játékmegjelenések egyáltalán nem kedveztek videó bemutatóink elkészülésének, szokásos havi Külvilág rovatunkat ezúttal is megtekinthetitek lemezünkön, melyben nagyszerű filmelőzetesekkel (többek közt: Hellboy 2, Wall-E) és DVD ajánlóval várunk titeket. Ha a negyven perces műsorral végeztetek, vessetek egy rövidke pillantást Darths saját kezűleg készített Rainbow Six Vegas 2 videójára is, melyben kifordult ízlésére remekül jellemző módon egy női karakterrel kommandózik egy szál pisztollyal a kezében.

ESET Smart Security

Teljeskörű védelmet biztosíthatunk számítógépünk számára az ESET Smart Security program segítségével, melyben Nod32 alapjain nyugvó vírusirtó, tűzfal, és beépített kémprogram semlegesítő dolgozik biztonságunk érdekében. A PC Guru 2008/06-os számán is megtalálható ez a remekbe szabott programcsomag, melyet teljes verziós szoftverként üzemeltethetünk, amennyiben az itt található kóddal a kezünkben meglátogatjuk a www.eset.hu/pcguru oldalt.
A havi kód: **edtycu**
Érvényesség: 2008.05.08. - 2008.06.30.

Shareware

Hyperballoid 2
A Hyperballoid második részében a fejlesztők új szintre emelték a fabontogatós játékmenetet. A jól ismert módszer szerint az alsó részen navigált táblával kell úgy terelni a labdát a játéktéren, hogy az elpusztítson minden az útjába kerülő akadályt. Ezen az alapon nem is változtattak, ám az akadályok működése már okozhat fejtörést a labda terelgetése során. A remekbeszabott grafika mellett a zene és a stílus is megújult kicsit, amit elsősorban a választható világokban érhetünk tetten. A különféle grafikai stílusok mellett a power upok is átalakultak, így ismét izgalmas órákra szakadhatunk el a külvilágtól.

Turkáló

NetworkTrafficMeter 1.0.0.2
A NetworkTrafficMeter egy egyszerűen kezelhető sávszélesség mérő alkalmazás. Segítségével láthatjuk, hogy éppen milyen sebességgel töltünk le és fel, elegendő csupán a hálózati vezérlőnket kiválasztani, melyet figyelni szeretnénk. Ezt követően megfigyelhetjük, hogy milyen volt a csúcs, átlag és az aktuális sebesség, mennyit töltöttünk le illetve fel. A program alapból támogatja a magyar nyelvet, beállítása pedig nem kíván különösebb informatikai tudást. Ezen kívül a beépített miniBar segítségével láthatjuk, hogy mennyi az éppen aktuális le és feltöltési sebességünk. A program GPL v3 License alatt lett kiadva, tehát teljesen ingyenes, szabadon másolható.

Killing Spree

Open Arena 0.7.2
Az Open Arena a Quake 3 ingyenessé tett forráskódján alapul. Egyik célkitűzése az eredeti játék játékmenetének újraalkotása. Nem piszkáltak bele a fizikába, az irányításba, szinte semmibe. Ha nosztalgiázni szeretnénk, de az eredeti Quake 3 CD már elkopott a használattól, itt a megoldás! A játékmenet semmiben sem változott: gyors, pörgős, gördülékeny, könnyű belefelejtkezni. Bár a fegyverek új modelleket kaptak, ezek is ugyanúgy viselkednek, mint ahogyan megszokhattuk. Érdekes, hogy a hangokat az eredeti játékból vették át, habár a grafikai elemeket következetesen lecserélték. Saját zenéje nincs, bár ezt elég fájdalommentesen orvosolhatjuk, akár úgy is, hogy benyomjuk alá a Winampot.

Programok A-Z-ig

Játékdemók: Europa Universalis: Rome / Kung Fu Panda

Shareware játékok: Hyperballoid 2 / Age of Emerald / Astro Avenger 2 / Band of Bugs / Escape the Museum / Fishing Craze / Magic Farm / Monster Mash / The Count of Monte Cristo / Yahtzee Texas Hold Em

Játék előzetesek: GTA IV (Good Lord) / This is Vegas (Első pálya végigjátszás) / Tom Clancy's HAWKS (Trailer) / Wheelman (Trailer)

Javítások: Age of Empires 3: Asian Dynasties 1.01a / Frontlines: Fuel of War v1.02

Mozi előzetesek: Bangkok Dangerous / Hellboy 2 / Meet Dave / The Fall / Tropic Thunder / Wall-E (Mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Sci-Fi (ÚJ ROVAT!) / Stratégia

Háttérképek: Command and Conquers 3: Kane's Wrath / Deadly Creatures / Everquest 2:

Desert of Flames / Need for Speed: Pro Street / Race Driver: Grid (2db) / The Incredible Hulk / Rainbow Six Vegas 2 (4db) / Warhammer: Mark of Chaos / Europa Universalis: Roma

Turkáló: CD/DVD írás: Burn4Free 4.3 / CDRWin 4.0 G-A | Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.4 és nVidia Forceware 174.74 WinXP driverek | Egyéb: StreamHijacker 0.7.1.5 / wTime | Fájlkezelés: Total Commander 7 / 7Zip (tömörítő program) | Képekhez: ACDSee 10 (képkezelő, nézegető) / HyperCam (animáció rögzítő) / HyperSnap (képlopó) / IrfanView (képnézegető) / SnagIt (képlopó) | MP3: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / Winamp 5.5.3.1 | Számítógép védelem: AdWare 2007 / Avira Antivir / BitDefender 10 / SpyBot | Videó: K-Lite Codec Pack 3.7.5F / QuickTime 7 / Xvid codec | Fókusz: NetworkTrafficMeter 1.0.0.2

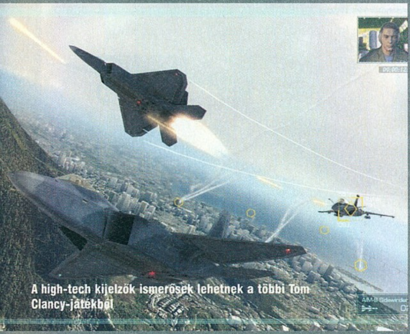
Tom Clancy's H.A.W.X.

Fejlesztő > Ubisoft Bucharest **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2008. harmadik negyede

Megkapta végleges címét a korábban csak Tom Clancy's Air Combat néven futó program, ami tulajdonképpen a harmadik Blazing Angels epizód: a fejlesztők ugyanazok, csak a repülők lettek ultramodernek. Merthogy most 2012-ben járunk, egy magánhadsereg tagjaként irtjuk az épp gonosznak kinevezett ellenséges pilótákat. A sztoriról csak ennyit tudunk, a játékról viszont árulkodnak a csodálatos képek, valamint a fejlesztők ígéretei: 50 eltérő repülőgép meg rengeteg különféle küldetés – bombázás, védőkíséret, hajóvadászat, no meg a szokványos dogfight. Ráadásul lesz benne négyfős kooperatív-mód, nem csak egy-egy küldetésre, hanem az egész kampányra kiterjedően. Ha ez még nem lenne elég, kapunk egy 16 fős klasszikus multiplayer-módot is, ahol a sztori során megvásárolt és felberhelt gépünk ülésében mérhetjük össze tudásunkat a többiekével. A grafika sokkal durvább, mint a már említett Blazing Angelsekben, még viszonylagos földközelben sem kell pixeles mezőkre, festett hegyekre, lapos városokra számítanunk.

A meglehetősen hülye H.A.W.X. alcím a High Altitude Warfare X szösszenetet takarja. És hogy az X mi? Hát 'xtrém!

A multiplayer összecsapásokba a korábban már felszerelt gépekkel szállhatunk be



A high-tech kijelzők ismerősek lehetnek a többi Tom Clancy-játékból

Las Vegas vs Budapest

Mivel ebben a hónapban szétszaladtunk a világ minden tájára (Sasa Londonba, Darths Varsóba, Kredenc Németország szinte minden városába, Stöki Leichestershire-be, Grath Vegasba), várható volt, hogy úti történetekkel bombáznak majd mindenkit. A legmesszebbre, Vegasba Grath jutott, és bizony sok furcsát mesélt a Bűn (és a Kaszinók, a Dögmeleg és a Százezres Masszázsok) Városáról. De vajon olyan jó ott?

HANGULAT: Ha másban nem is, de hangulatában tényleg utolérhetetlen ez a város. Megszállott játék a nap 24 órájában, teljesen elborult helyek (üvegpiramis a mini-Eiffel-torony mellett), végtelenségig kedves kiszolgálás (persze csak a pénzedért) és pálmafák.

HANGULAT: Vannak a városnak izgalmas részei, de mivel itt igazi emberek is élnek, és így nem lehet olyan csicsás műanyag az egész, így Budapest nyilván nem tud versenyezni Vegas elképesztő extravaganciájával. No nem mintha annyira sajnálnák...

1 : 0

BOLTOK: Azt hinnétek Vegas a vásárlók Mekkája. És valóban, ha szeretnél sok Armani, Abercrombie vagy még elitebb ruhákat, félmilliós (dollárban) órákat, vagy mondjuk magánrepülőt venni, jó hely. De képregényboltból és játékboltból összesen van négy a városban...

BOLTOK: Jártunk már nerd-shopping szempontjából előkelőbb helyeken, de a Vegasszal való összehasonlításban abszolút megállja a helyét. Van boltunk képregényre, játékra, akciófigurára, és ugye Túró Rudi sem terem másfelé...

1 : 1

CSAJOK: Nagy általánosságban az amerikai lányok lehetnének kicsit karcsúbbak, de ahol pénz van, ott sok csodálatosan kinéző, szipoly-jellemű nőnemű is feltűnik (nem szexista megjegyzés, férfiak is specializálódnak erre). Jó pénzért mindenre hajlandóak, tán még CS-zni is...

CSAJOK: Hazánk egyik leginkább közkedvelt büszkesége a milliószám tenyésző, AAA-kategóriás hölgy felhozatal, és most, hogy közeledik a nyár, ez minden eddiginél nyilvánvalóbb. Igaz, elég nehéz őket rávenni egy jó kis Halo 3 koop meccsre...

2 : 2

A nagy mérkőzés végül döntetlen lett. Így a végén azért megjegyeznénk, hogy Vegast jó dolog meglátogatni pár napra, de abban a cirkuszban leélni egy egész életet nem lehet valami kellemes dolog...

>> A Blizzard nem kedvesen hajtotta el Uwe Bollt, amikor az megpróbált bejelentkezni a World of Warcraft film rendezői székébe

TOP 10

Amerika - 08.04.06-08.04.12

WORLD OF WARCRAFT BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Az évszázad eddigi legnagyobb dobása a WoW megjelentetése volt
PC GURU - . - --%

SINS OF A SOLAR EMPIRE
STARDOCK . IRONCLAD
Másolásvédelem nélkül is eladnak belőle százezreket
PC GURU 08.05 88%

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Megindultak a PGO-n a Call of Duty 4 szerverek is!
PC GURU 07.12 95%

THE SIMS 2 FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az utolsó előtti (?) Sims 2 kiegészítő is bombasiker
PC GURU 08.02 85%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris leállt a raideléssel, de csak amíg meg nem jön a WotLK
PC GURU 05.03 96%

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vajon mikor érkezik el a Double-Mega Deluxe kiadás?
PC GURU - . - --%

C&C 3: KANE'S WRATH
ELECTRONIC ARTS . EALA
Kane dühösen, ám csak közepes minőségben tért vissza
PC GURU 08.05 80%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Ricco karakterét is meghackelték a gonoszok, bye-bye epic loot
PC GURU 07.03 97%

PORTAL
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Az EA nyomására már önállóan is lehet kapni az Orange Box darabjait
PC GURU 07.12 78%

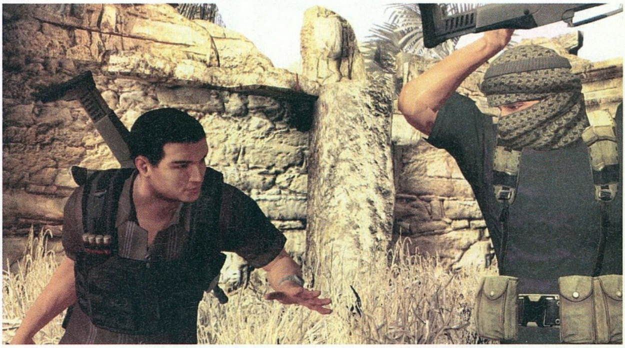
FRONTLINES FUEL OF WAR
THQ . KAOS
A siker Amerikában hatalmas, szóval várjuk a kiegészítőt
PC GURU 08.04 87%

ALPHA PROTOCOL

Fejlesztő > *Obsidian* ***Kiadó*** > *Sega* ***Megjelenés*** > *2009. II. negyedév*

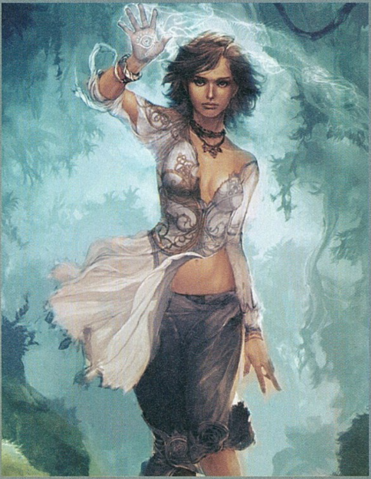
Az ügynökök három királya, a „három JB" igencsak felkeltette az alakulása, sőt még az előtt is szerepjátékokat gyártó Obsidian érdeklődését. Ott van ugye a klasszikus, sármos, különös kütyüket használó James Bond, a bespeedezett bolhaként pattogó, telefonkönyvvel és ököllel egyaránt halálos Jason Bourne és az a Jack Bauer, aki ha kell, a házfalat is ledönti, hogy megszerezzen valami információt. Ezeknek a különleges hatalommal és képességekkel felruházott ügynököknek az életét akarják bemutatni egy új kalandban – ez lesz az Alpha Protocol, mely a Deus Ex és a Mass Effect mintájára bátran keveri a szerepjáték- és az akcióelemeket. Hősünk a Michael Thorton névre hallgat, a CIA egyik fiatal üdvöskéje, akire első komolyabb bevetésén rászakad az ég. Az ilyen hősök jó szokása szerint a célpont elmenekül, Michaelt árulónak kiáltják ki, és senki nem hiszi el neki, hogy pedig itt bizony valami ördögi készül magas üzleti- és kormánykörökben. Innentől kezdve már csak felfelé ívelhet a karrierünk, és ez meg is történik: megszerezzük egy idősebb ügynök minden adatát, így világszerte rengeteg biztonságos otthonra teszünk szert (itt lehet küldetések között adni-venni a felszerelést), rábukkanunk pár nyomra, és ráadásként minden városban összefutunk néhány csini csajjal is, akit az ügynökök jó szokása szerint mind egy szálig meg is lehet dönteni.

A játékban tíz képesség lesz (pl. pisztolykezelés, nagyobb fegyverek kezelése, közelharc, lopakodás), mindegyikben tíz szintet érhetünk el a szokásos pontelosztós módszerrel. Minden szint valami extra lehetőséggel, aktiválható képességgel is jár. Emellett a fejlesztők büszkék a párbeszéd-rendszerre is (a Mass Effect szisztémáját fejlesztették némiképp tovább), no meg a következő eseményekre is kiható, sokféle módon megoldható küldetésrendszerre.



Egy rész Mass Effect, egy rész Deus Ex, egy rész Fallout - hát csoda, hogy veszettül várjuk?!

Nem csak a játékmenet változott meg alapjaiban, de a grafika is: az új cel-shaded látványvilág néhol szinte festményszerű grafikát eredményez



PRINCE OF PERSIA 4

Fejlesztő > *Ubisoft Montreal* ***Kiadó*** > *Ubisoft* ***Megjelenés*** > *2009.*

A Sands of Time-trilógiának vége, a herceg már nem képes az idő manupulálására. Nincs több hasadt személyiség – és nincs többé maradásunk a viszonylagos realitások világában. A következő, egyelőre alcím nélküli Prince of Persia tulajdonképpen mindent megváltoztat, amiről az eddigi részek szóltak, a fejlesztők a mai világban szokatlan módon teljesen új úton indultak el. Vegyük csak az alap játékmenetet, az ugrálást és a harcot – itt is minden megváltozott. Az előre megszabott, viszonylag kevés szabadságot engedő pályákat sokkal nyíltabb, többféle módon bejárható helyszínekkel cserélték fel. Minden ilyen nagy, nyílt vidék egy pálya lesz, melyet általában egy főellenség vagy egy különleges fejtörő zár le – ám a korábbi pályákra bármikor gond nélkül visszatérhetünk. A herceg fő eszköze a közlekedésre a hatalmas vaskesztyű lesz a kezén, ezt a falba vájva felmászhat, lecsúszhat bárhol, hisz a játékban sokkal fontosabb lesz a függőleges irányú közlekedés. A feladatunk egyébként mindenhol a sötét, kiszáradt területek helyreállítása lesz, ha sikerül megnyitni a fénykutakat, a táj valós időben tér magához, mint azokon a felgyorsított természetfilmeken, ahol villámgyorsan nyílnak ki a virágok...

A küzdelem is átalakult, sokkal kevesebb ellenfél lesz, és tulajdonképpen minden harc egy-egy párbaj lesz, minden eddiginél látványosabb mozdulatokkal, támadásokkal (olyannyira, hogy ezzel kapcsolatban az Advent Children jeleneteit emlegetik a fejlesztők). Megjelenés csak jövőre!

>> A Dead Space után most még két játékhoz jelentettek be képregényt: a Prototype-hoz és a Gears of Wars 2-höz

Fejlesztő > Funatics ***Kiadó*** > Ubisoft ***Megjelenés*** > 2008.

THE SETTLERS: RISE OF CULTURES

A Ubisoftot nem lehetne azzal megvádolni, hogy elhanyagolják a nemrég nagy összegért felvásárolt Settlers-sorozatot. Most is: megjelent a Settlers 6 első kiegészítője (a tesztet lásd később), és ráadásként bejelentették – egyelőre csak németül, szóval a cím a mi angolosított változatunk – a legújabb telepesprogramot is. A számozás hiánya zavaró lehet, de itt a megoldás: ez annak a Settlers 2: Next Generationnek a folytatása, ami ugye a legjobb epizód tavalyi remake-je volt. Ugyanaz a motor, ugyanaz a báj, csak épp a szereplők változtak meg kicsit: ezúttal a bajorok, az egyiptomiak és a skótok. A köztük levő eltérések óriásiak lesznek, az egyiptomiak a gazdaságra építenek, a skótok a katonaságra, a bajorok meg a nem hiányzó láncszemet képviselik a kettő között. Megjelennek a templomok, ahol nyersanyagot áldozva mindenféle bónuszokat – gyorsabb termelés, elszántabb katonák, fürgébb árucipelők – kaphatunk pár percig egész birodalmunk számára. A harc egyébként szintén fejlődik, lehet egyszerre több huszárt is vezérelni, megjelentek az íjászok meg a durvább katapultok.

GTR EVOLUTION

Újabb GTR készül, mégpedig a SimBin műhelyében. A GTR Evolution lényegében egyetlen dolog köré épül fel: ez pedig a legendás Nürburgring, a közel 21 kilométeres versenypálya. Ennek négy verziója kerül majd a játékba, no meg vagy 30 gépszörnyeteg, hogy lehessen mivel száguldozni. E kocsik egy része a GT versenyosztályba, másik felük WTTC Extreme osztályba sorolt verda lesz, és a biztonság kedvéért még néhány utcai autót is kapunk (bár nálunk nem sok Audi R8-at vagy Dodge Vipert lehet az utcán látni). A játék tartalmazza majd a teljes Race 07 programot is, de akinek az megvan, beszerezheti kiegészítőként is.

TOP 10

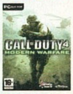
Anglia - 08.04.13-08.04.19

ASSASSIN'S CREED
UBISOFT . UBISOFT MONTREA
Altair PC-n is megkezdte sikeres szárn alását
PC GURU 08.05 79%

FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az angolok legalább a játékokban kiju nak az EB-re
PC GURU 08.02 90%

THE SIMS 2 FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Szabadidő, kutyák, utazás, iskola - má csak a nyugdíjas évek maradtak ki
PC GURU 08.03 85%

RAINBOW SIX VEGAS 2
UBISOFT . UBISOFT MONTREA
Hamarosan érkezik az első fizetős pály csomag
PC GURU 08.05 80%

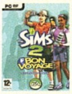


CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
X360-on kilenc nap alatt adtak el egym lió az új pályacsomagból
PC GURU 07.12 95%

WARHAMMER 40K: SOULSTORM
THQ . IRON LORE
Pár oldallal később láthatod az első képet a folytatásból
PC GURU 08.05 75%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ugyan a Sims 2 még nagy király, de közeledik az utód
PC GURU 04.10 95%

THE SIMS CASTAWAY STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Április második hetében sikerült elérni százmillió eladott Simset
PC GURU 08.04 76%



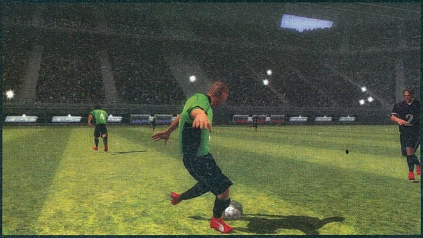
THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Utazós expanzió valószínűleg lesz a Sims 3-hoz is
PC GURU 07.10 78%

COMMAND AND CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EALA
A csökkentett ár mindig meghozza a gyümölcsét!
PC GURU 07.04 93%

Fejlesztő › *Monumental* **Kiadó** › *CyberSports* **Megjelenés** › *2008. negyedik negyedév*

FOOTBALL SUPERSTAR

Néhány hónapja beszámoltunk már egy sport-alapú MMO-játékról, melyben a kosárlabdától az atlétikáig, a síeléstől a fociig terjedt a vetélkedések listája. A most bemutatandó új online időrabló ezzel ellentétben csak és kizárólag egyetlen sportágat kínál: a labdarúgást. Igaz, ebben szinte minden megengedett lesz: a manager-jelleműek csapatokat építhetnek, játékosokat szerződtethetnek, kialakíthatnak edzéstervet. Aki inkább játszani szeret, az kint lehet a gyepen – először három, majd öt, hét, és végül klasszikus, nagypályás, 11-11 elleni meccseken. Az irányítás csak az egeret használja, egyelőre nem értjük, hogy így miként fog működni maga a labdarúgás – mindenesetre a fejlesztők szerint a nyári bétateszt során ez is kiderül. A meccsek végén kapunk képességpontokat (a városban a híres labdarúgóktól tanulhatunk cseleket, rúgásfajtákat, specializációt szögletre vagy sprintelésre, esetleg ász szabadrúgás-lövést), pénzt (ezen vehetünk új csukát, edzőt, autót) és hírességünk is növekszik. Utóbbi halmozásával egyre menőbb helyekre juthatunk be, akár elit klubokba, akár korlátozott férőhelyű edzőtáborokba. A grafikától egyelőre nem estünk hanyatt, de ha az irányítással tényleg nem lesz gond, akkor hatalmas lehet a játék népszerűsége – hiszen amíg nem jutunk el az elit ligákig, teljesen ingyen (úgy értem: ingyen *és* törvényesen!) lehet majd letölteni és játszani!



A játék látványvilágában azért elmarad a FIFA-k és PES-ek mögött, de itt nem ez a lényeg...

MEN OF WAR

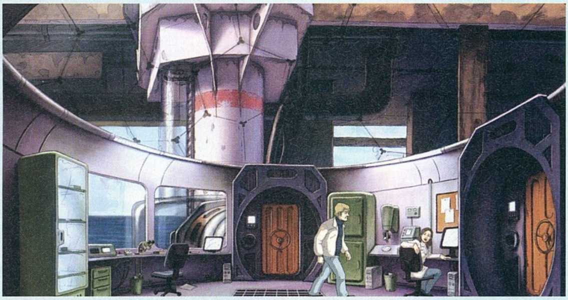
Fejlesztő › *Best Way és Digitalmindsoft* **Kiadó** › *505* **Megjelenés** › *2008. harmadik negyedév*

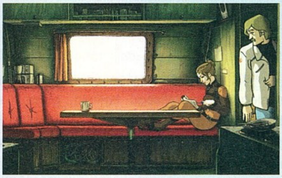
Bár a címéből senki nem jönne rá, de a Men of War egy hülyén elnevezett sorozat harmadik része, a Soldier és a Faces of War folytatása. Ennek megfelelően ugyanazt a valós idejű stratégiát kapjuk, amelyben továbbra is lehetséges egy-egy egység közvetlen irányítása is. Megmaradtak a lerombolható épületek is, csak éppen mindenből sokkal, de sokkal több lett. Most már három hadjárat – németek, szövetségesek, szovjetek – vár ránk, plusz hét összevissza küldetés. Ezekben a görög szigetektől egészen a Csendes-óceánig terjed a hadszínterek listája. Húsznál is több új jármű vár ránk (főleg APC-k és különleges felszereltségű tankok), plusz még harminc, csak multiplayerben elérhető jószág. Erre a fura húzásra azért van szükség, mert az online csatákban a japán oldal is játszható lesz. Ezen kézzelfogható javítások mellett ígérnek alaposan továbbfejlesztett mesterséges intelligenciát (erre hatalmas szükség lenne), csodás grafikát (tényleg szép a képek-videók alapján) és magával ragadó sztorit a kampányok háttereként. Ebben speciel nem hiszünk, de ez a legkevesebb – ha kellően változatos küldetéseket kapunk, ezt a részt is szeretni fogjuk!

A NEW BEGINNING

Fejlesztő > Daedalic
Kiadó > Daedalic
Megjelenés > 2009. első negyedév

Mit csinálnak a távoli jövő nagy bajban levő tudósai, ha már nagyon unják, hogy elődeik ostoba módon szétbarmolták a bolygó egyensúlyát? Ugyanazt, amit a SkyNet: időgépet építenek, és visszaküldenek – no nem egy kegyetlen robotot, hanem egy fiatal tudóshölgyet. Mikor Fay megérkezik 2050-be, már látja, hogy késő: San Francisco akkor már méteres víztakaró alatt nyűglődik. Hősnőnk visszajelez, hogy kicsit elnézték az időpontot, majd jön még egy ugrás, és immár 2009-ben találja magát, amikor a nagy katasztrófa még épphogy nem történt meg. Partnere a nyomozásban Bent Svensson lesz, aki egy algából próbál bioenergiát kivonni – ez nyilván megoldaná minden energiahiányuňkat, viszont épp ezért sok kapzsi olajos-szenes üzletembernek az áll érdekében, hogy Bent inkább menjen el a sóhivatalba. Itt jövünk a képbe, nekünk kell valahogy elintézni, hogy Bent befejezhesse kutatásait, azokat megoszthassa a nagyvilággal, és még életben is maradjon. A komoly témához komoly játékmenet dukál, azaz inkább a párbeszédeken lesz a hangsúly, mintsem a tárgyak kombinálásán – persze ilyesmi is lesz, csak kisebb fontosságban, és ott sem a „bekenem a focilabdát mézzel, rákötöm a vidraszőr kötélre és ezzel a ragadós jojóval lopok mamutcsontot az alsó szintről" jellegű őrültségekre kell számítani.





A játék különleges grafikai stílusa már most hatalmas rajongótábort vonzott

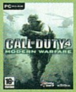
TOP 10

Hollandia - 08.04.13-08.04.1

ASSASSIN'S CREED
UBISOFT . UBISOFT MONTREA
Pedig nem sokat javult ez a játék a kon zolos premier óta...
PC GURU 08.05 **79%**

C&C 3: KANE'S WRATH
ELECTRONIC ARTS . EALA
Vajon lesz második kiegészítő? Mi bizto sak vagyunk benne!
PC GURU 08.05 **80%**

THE SIMS 2: VRIJE TIJD
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Gyönyörű nyelv ez a holland, mindig is szerettük
PC GURU 08.03 **85%**



CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Oké, van valaki, aki elérte a maximum szintet?
PC GURU 07.12 **95%**

COMMAND & CONQUER SAGA
ELECTRONIC ARTS . EALA
Hé, és a Kane's Wrath kiegészítő miért maradt ki a pakliból?!
PC GURU - . - **--%**

THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Az Orange Box elsöprő siker lett, sokmi liót adtak el belőle
PC GURU 07.12 **96%**

RAINBOW SIX VEGAS 2
UBISOFT . UBISOFT MONTREA
Furcsa, Grath Vegasban nem látott lövöldözést
PC GURU 08.05 **80%**

FRONTLINES: FUEL OF WAR
THQ . KAOS
A mi kedvenc pályánk már a Solar Farm Harcra fel!
PC GURU 08.04 **87%**

FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A Sega nagy vétele volt a SI felvásárlás az Eidostól
PC GURU 08.02 **90%**

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . EALA
A hollandoknál is népszerű a soksimsetolcsónegybe csomag
PC GURU - . - **--%**

WARHAMMER 40K MMO HAMAROSAN!

Előző számunkban is írtuk, hogy a Warhammer világa minden eddiginél több játékfeldolgozást él meg mostanában, és most is csak ezt erősíthetjük meg. A THQ ugyanis végre elárult pár dolgot a várhatóan 2009 végén megjelenő, egyelőre alcím nélküli online szerepjátékáról, mely a Warhammer 40K sötét és veszélyes galaxisában játszódik. Sok információ – vagy játékképek – egyelőre nem került ki a fejlesztőktől, de az biztos, hogy minden közkedvelt nép feltűnik majd a programban. Ez nálunk egyértelműen azt jelenti, hogy módunk lesz tiranida kaptárflottákat is megtisztítani – ez az élmény nagyon hiányzott az amúgy remek Dawn of War-sorozatból. A Vigil nevű fejlesztőcsapatnál készülő mű bár RPG lesz fejleszthető képességekkel, fegyverekkel, a harc bizony a szokásosnál akciódúsabb lesz benne. Kell majd fedezéket használnunk, és mivel nem lesznek ritkák a százfős seregek sem, a taktikának, a bekerítő, megkerülő hadműveleteknek is hatalmas jelentősége lesz.

IMMORTALS OF TERRA

Fejlesztő > *Brain*
Kiadó > *Deep Silver*
Megjelenés > *2008. második negyedév*

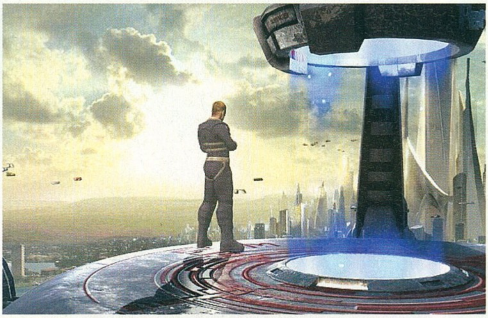
A játék Németországban Perry Rhodan Adventure alcímmel már talán meg is jelent – és nem véletlen, hogy a derék svábok ilyen kivételezett helyzetben vannak. A Perry Rhodan univerzum ugyanis náluk – állítólag – mindenki által ismert és szeretett mű, olyan, mint nálunk a Vuk. Kivéve persze, hogy ez egy akcióban dús, sci-fi környezetű, alienekkel és űrhajókkal bőven ellátott Vuk, rókák nélkül. Mindenesetre az Immortals of Terra e világban, egész pontosan 4934-ben játszódik, mikor eltűnik Perry Rhodan hadnagy barátnője. Természetesen a dolog nem ilyen egyszerű, a történetbe belekeverednek mindenféle árulók és idegenek, akiknek annyi kötőjel és aposztróf van a nevében, hogy nem is kezdek a felsorolásukba. A játék mindenesetre klasszikus kaland lesz, tárgyak begyűjtésével, kombinálásával, dús beszélgetési lehetőségekkel és zérus akcióval. Csak nekünk tűnik úgy, hogy eljött a kalandjátékok második aranykora...?

PENNY ARCADE ADVENTURES

Fejlesztő > *Hothead* **Kiadó** > *Hothead* **Megjelenés** > *2008. harmadik negyedév*

Ha a remek képregényeinkből indulunk ki, a Penny Arcade srácok új kalandja is tele lesz káromkodással és utalással megannyi játékra

Az okosan On the Rain-Slick Precipice of Darkness alcímmel ellátott játék a méltán népszerű Penny Arcade nevű netes képregény alkotóinak és Ron Gilbert (Zak McKracken, Monkey Island 1-2) designernek a közös gyermeke. Nem mindennapi mutáns lesz, az egyszer biztos: egyfelől ugyanis klasszikus kalandjátékot kell elképzelnünk, másfelől viszont harcban is bővelkedik majd az alkotás: ezeket meg a japán RPG-ktől lopott módon, dinamikus körökre osztott rendszerrel oldották meg. Lesz itt szintlépés, fura fegyverek, varázslatok – saját karaktert is alkothatunk, de Tycho és Gabe, a képregények főszereplői is a parti tagjai lesznek. Mindehhez vegyük hozzá, hogy a játék epizodikus lesz, noha nagyobb falatokra kell számítani, mint mondjuk a Sam & Maxek esetében: itt a kitűzött minimum játékidő a nyolc óra. A karaktereket persze átvihetjük az epizódok között, szóval megéri majd az elejétől követni az eseményeket.



CRIMECRAFT

Fejlesztő *> Vogster* ***Kiadó*** *> Vogster* ***Megjelenés*** *> 2009.*

Lassan az MMO szó (na jó, rövidítés) hallatán mindenkinek azonnal a World of Warcraft és a millió másik fantasy RPG ugrik be. Orkok és elfek, mágia és csatabárdok, közepes grafika és hihetetlenül addiktív játékmenet. Nem véletlen, hogy egyre többen próbálnak meg kitörni ebből a skatulyából: a Huxley az FPS játékmenettel, a Warhammer 40K az imádott sci-fi világával, a The World a horror-környezettel – a CrimeCraft pedig a posztapokaliptikus világával. Igen, az Unreal 3 motor által hajtott online szerepjátékban a gazdaság és a klasszikus értelemben vett civilizáció összeomlása után járunk, és gyakorlatilag mindenki egy szemétdombon kapirgáló kiskirályt irányít. Nyithatunk boltot vagy kocsmát, felbérelhetünk testőröket – játékosokat –, elfoglalhatunk városnegyedeket, és persze szanaszét lőhetjük egymást az utcákon...

STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

Fejlesztő *> Firefly* ***Kiadó*** *> GameCock* ***Megjelenés*** *> 2008. második negyedév*

Erről az őrült címről nekem mindig gördeszkán trükköző török katonák és snowboardozó templomos lovagok ugranak be – de bármilyen csodás is lenne egy ilyen játék, ezúttal nem erről van szó. Ehelyett ez tulajdonképpen az alap Crusader folytatása lesz, kifejezetten azoknak, akik szerint az a játék könnyű volt (az újoncok kedvéért – és mert bőven maradt hely a DVD-n – az egész SC is a korongon lesz). Így aztán kapunk egy Extreme Trail nevű kampányt, amelyben a lehető legdurvább körülmények között, idő- és/vagy nyersanyaghiánytól sújtva kell túlélnünk mindenféle támadásokat. A kétségbeejtő helyzetekben segítséget nyújthat a rengeteg új taktikai elem és formáció, melyek használatával talán-talán lesz esélyünk a game over felirat elkerülésére. Amúgy még nagyobb léptékben zajlanak a csaták, a kezdő összecsapásoktól eltekintve általában meglesz a tízezer katona a pályán...

AZT BESZÉLI már az egész ipar...

2009 is rengeteg nagy film bemutatóját hozza, a következőknek jó eséllyel lesz játékverziója is: Tintin, G.I. Joe, **X-Men Origins: Wolverine**, Terminator 4, Justice League, **Captain America**. No és persze ott van James Cameron élőszereplős anime-ja, az **Avatar**, amihez egy MMO-t várunk...

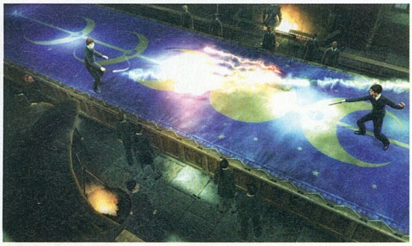
Bár nyilván mindig van még jobb eredmény, senki nem tagadhatja, hogy a Witcher eladási eredményei örömmel töltötték el a lengyel cég vezetőit. Ennek következtében született meg a döntés: kiegészítők, konzolportok helyett inkább következzen egyből, pihenő nélkül a **Witcher 2**. Csak ne kelljen erre is vagy öt hosszú évet várnunk...

Warren Spectort és csapatát, a Junction Pointot nemrég felvásárolta a Disney – igen, az a Disney. Így aztán a John Wooval tervezett film-játék páros, a Ninja Gold sosem fog elkészülni, azonban hősünk nem unatkozik az új munkahelyén sem. És hogy mi a dolga? Hát, ha jól hallottuk, neki kell új életet lehelnie **Miki egér**be, méghozzá egy platformjátékkal. Hát, nem egy DX3...

70% 50% 50%

WARHAMMER 40K Dawn of War 2 THQ-Relic-2008

Végre! Megérkezett az első kép a Dawn of War igazi folytatásából! Három kiegészítő után itt van az új motorral, új megoldásokkal, és remélhetőleg új fajokkal felszerelt második rész, amely sokkal hangulatosabbnak tűnik, mint az eredeti. A játékmenet alaposan megváltozott: mindössze hat szakaszt irányíthatunk egyszerre, szóval a nagyléptékű lerohanások helyett inkább a megfontoltabb, lassabb taktikázásé lesz a főszerep (főleg az elfoglalható és lerombolható épületek miatt). Minden szakasznak lesz neve, felszerelhetjük őket extra fegyverekkel, páncélzatokkal, kis grafikai tuningokkal, melyeket a küldetések során nyerünk el. Légi és vízi egységek nem lesznek, böhöm nagy lépegetők és jetpackes katonák viszont természetesen igen. Az űrgárdisták és az orkok kampányát kooperatív módban is leküzdhetjük, a másik három, még titkos nép sztoriját viszont csak egyedül vívhatjuk meg.



HARRY POTTER és a félvér herceg EA-Bright Light-2008

Ugyan a filmből még nem láttunk többet pár képkockánál, az EA berkein belül (ezek új berkek, az eddigi Harry Pottereket készítőket egy új stúdióvá fonták össze) már gőzerővel készül a játékadaptáció. Természetesen a játékmenet nem sokat változott, megint ugyanazt a kutakodós, minijátékokkal, apró küldetésekkel megpakolt akciójátékot kapjuk, mint eddig. Lesz minden eddiginél több varázslópárbaj, az ötödik rész szünete után megint lehet kviddicsezni és persze bájitalt keverni, órákra járni és romantikázni dögivel.

PROJECT ORIGIN Monolith-Warner Bros- 2008

A F.E.A.R. örököse idén ősszel készül el, és tulajdonképpen csak két dologban van nagy fejlődés. Az egyik: el lehet felejteni az ugyanolyan folyosókat, a PO ugyanis a bomba által sújtott városban fog játszódni: parkokban és stadionokban, utcákon és kertvárosokban, no meg a biztonság kedvéért irodákban... A másik újítás az ellenfelek változatosabbá tétele, nindzsák, robotok, zombik, húsmasszák és kismillió eltérő katona várja majd, hogy helyre tegyük. Amúgy az MI még mindig ördögi, a fizika is kihat mindenre, és az időlassítás is a itt van – csak mivel a főszereplő új, műtéttel tanulja el.

PARABELLUM ?-Acony-2008

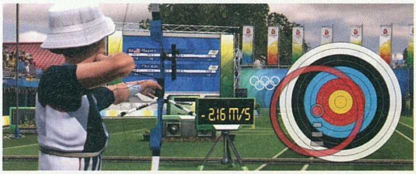
Már rég nem hallottunk erről a német fejlesztésű FPS-ről (2005-ben jelentették be, akkor még a következő évre), de az Acony nemrég újra jelentkezett. A játék közben sokkal szebb lett, de a kicsit furcsa játékmenet ugyanaz maradt. Az online játék lényege, hogy a legfeljebb 32 játékos egyik fele terrorista, a másik meg elhárító (hahó, Counter-Strike!). A 12 zónára osztott város egyik részében van elrejtve a bomba, amit hatástalanítani kell, és persze az ellenfelek (játékosok vagy botok) ezt próbálják megakadályozni. Karakterünk minden meccsen fejlődik, új fegyvereket és tulajdonságokat nyerve ezzel a végén még helikoptert is rendelhetünk (helló, Call of Duty 4!). A sok kiegészítőt bármikor variálhatjuk, még a három lőszer között is váltogathatunk, még csak megállítani sem kell a játékot (szeva, Crysis!).

PROTOTYPE Vivendi-Radical-2008

A Prototype, mikor bemutatkozott nekünk a tavalyi, lipcsei kiállításon, tökéletes játéknak tűnt: New York utcáin tombolhattunk teljes szabadsággal, hősünk alakváltó, elszívhatja bárkinek a tudását, és ami a legjobb, mindezt ketten, kooperatív módban is lehetett játszani. Sajnos ez az utolsó kitétel már nem igaz: hogy ne legyen késés a dologból, a multiplayert teljes egészében kivágták a játékból. A felháborodott játékosokat egy Prototype képregény-szériával próbálják most kiengesztelni, de valljuk be: az eredeti felállás azért szimpatikusabb volt.

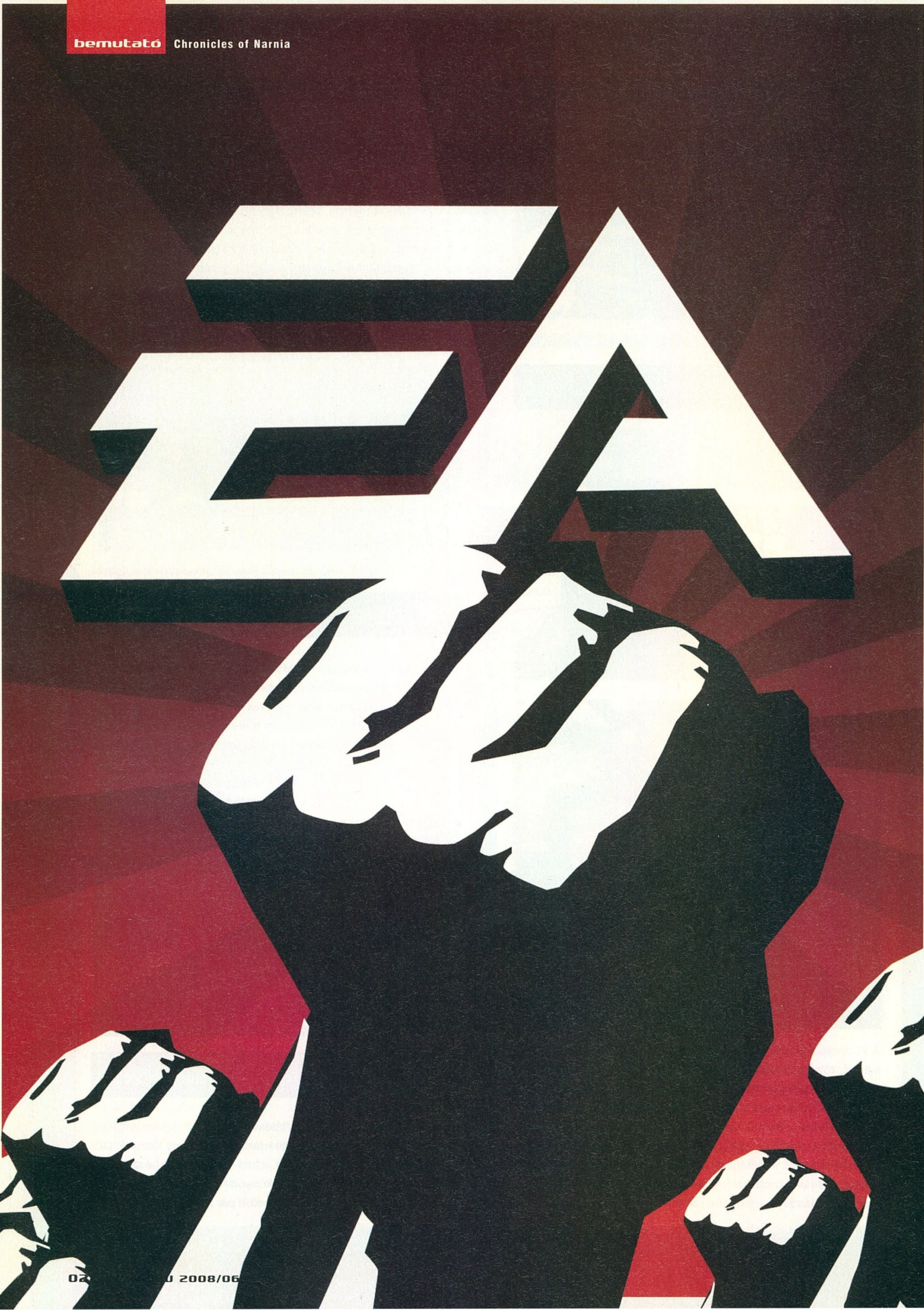
LOVE Queel Solar-Queel Solar-2009

Egy ember dolgozik ezen a MMO érdekességen, Eskil Steenberg. Ha már 200 ember előfizet rá, nyereséget termel. A grafika teljesen egyedi, a program által generált (az impresszionista festők műveitől inspirálva), csakúgy, mint a karakterek, a küldetések és az események. Ha a faluban – a játékosok egy kalandorok által lakott falu lakosságát alakítják, kalandok és kincsek érdekében elhagyva a települést – nagy a béke, a program reagál: kreál valami gonosz és ad neki mondjuk egy kastélyt meg pár katonát, vagy megindít egy inváziót, esetleg kitalál valami más kalamajkát.



BEIJING 2008 Sega-Eurocom-2008

Az olimpiát sem ússzuk meg játékverzió nélkül: ugyan a fáklya kioltása nem szerepel benne, de másik 38 esemény kipróbálható lesz, például az úszás és a vívás, a foci és a lovaglás, a szertorna és a futás, valamint nagy megrökönyödésünkre a baseball és a gyephoki is. Megjelenés a játékok előtt pár héttel!



Újságírónak lenni jó. Sokszor mondják ezt az olvasóink, amikor a világ valamelyik tájáról tudósítunk. Sok esetben ez annyira nem fedi a valóságot, hiszen a kiküldetés sokszor csak hotelszobából hotelszobára való rohangálást jelent. Az Electronic Arts 2008-as felhozatalát bemutató kétnapos esemény azonban nem ilyen volt. A meseszép Londonban tartott parádésan kivitelezett bemutatók példaértékűek voltak, nem beszélve a játékokról, amik mind a casual mind pedig a hardcore játékosoknak felkeltették az érdeklődését.

Üröm az örömben, hogy a két legújabb, eddig be nem jelentett programot a május közepéig tartó embargó miatt sajnos csak a következő Guruban közölhetjük le. Mindettől függetlenül érdemes lesz elolvasni mostani összefoglalónkat is, hiszen az összes játék, amiről írunk játszható, kipróbálható volt, így a Guruból értesülhettek először arról, hogy milyen érzés zombikat ölni a Left 4 Deadben, vagy hogy mennyire szórakoztató is a repülőgép szárnyán ülve szanaszéjjel lőni az ellent a szinte teljesen ingyenes Battlefield Heroesban!

BATTLEFIELD HEROES

Számomra mindenképpen a show meglepetése volt az ingyenes Battlefield! Az első videók után – amelyben a készítők azt ígérték, hogy lesz végre egy játék, amiben a napi 8 órán keresztül a gép előtt ülő kissrácok nem fognak kétpercenként szénné lőni – nem igazán tudtam elképzelni, hogy ezt hogy képzelik. A bemutatón azonban kiderült, hogy a kissé suta, de bájos játékmenet, a fizika és a fegyverek „pontatlansága" miatt tényleg nem kell tartanunk majd a fanatikusoktól. A már említett pontatlanság (vagyis inkább valóságtól elrugaszkodottság) mellett a játék igenis szórakoztató. Mindez köszönhető a zseniális képi világnak, ami a játék ingyenes mivolta ellenére majdnem olyan kimunkált, mint a hasonló stílussal megáldott Team Fortress 2-é. Mint ahogy már említettük a BF Heroes ingyenes lesz. A bejelentés és az azt követő egymásnak ellentmondó nyilatkozatok után sokan azt vizionálták, hogy a játékhoz pénzért vásárolható és elengedhetetlenül fontos kiegészítők belehajszolják majd a játékosokat a költekezésbe, akik pár hónap után lényegében egy dobozos játéknak megfelelő összeget hagynak az EA-nél. Hogy mi igaz mindebből? A választ a játék producerétől kaptuk meg.

pc guru: Szia! Először is gratulálunk az első ingyenes Battlefieldhez. Elmesélnéd, hogy hogyan működik ez a modell? A legfontosabb kérdés persze az, hogy mennyibe fog ez a játékosoknak kerülni?

Ben Cousens: Semmibe! [nevet] De komolyan! Az interneten keringő pletykák nem igazak, vagy legalábbis csak félig. A játékosoknak ugyanis egyetlenegy olyan dologért sem kell majd fizetniük, ami ahhoz szükséges, hogy jó eredményeket érjenek el. A BFH ugyanis szinte úgy működik, mint egy RPG. A harcokért tapasztalati pontokat kapunk, és ha karakterünk szintet lép automatikusan nyílnak meg előtte

CSAK KONZOLON! - BATTLEFIELD BAD COMPANY

A rossz hír, hogy hiába kérdeztünk rá megint, ezredszer, PC-s változatnak nyoma sincs. A jó, hogy a kipróbálható bétaverzió alapján alighanem ez lesz a legjobb Battlefield játék. A rombolható környezet a legfőbb oka ennek, még akkor is, ha mindent azért nem lehet felrobbantani (nem mintha egy tereptárgyak nélküli puszta jó szórakozás lenne). Az egy hónapja tartó X360-as bétateszt legnagyobb tanulsága az volt, hogy a játékosok elégedettek a termékkel, de szívesen látnák a BF-ek védjegyéül szolgáló Conquest módot. A DICE az eseményen örömmel jelentette be, hogy a Conquest mód belekerül a játékba méghozzá még idén és teljesen ingyen!

Csak az extrább kosztümökért kell fizetni, kint láttunk például falábat és kalózkalapot

Ne nézzetek a képernyőre a jobb oldalon, az egy titkos játék!

az újabb fegyverek és képességek, ezekért tehát nem kell fizetni. Ami pénzbe kerül az az extrák hosszú sora, de ezek már csak jellegükből következően is csak opcionálisak. Olyan dolgok vannak itt, mint az extra egyenruhák, vagy a gúnyos mozdulatsorok (ha valakit lelövünk, táncot lejthetünk teste felett, vagy beinthetünk neki).

pc guru: Milyen képességek várhatók?
Ben Cousens: A lista még nem teljes, de olyan, kissé komikus dolgok lesznek – kaszttól függően –, mint a több gránát elhajítása vagy a turbó futás. A Heroesban a játék indításakor mi magunk állíthatjuk össze a tárgy- és képességlistánkat, mint a CoD4-ben. Természetesen csak korlátok között, hiszen egy gyors felderítőre nem aggathatunk páncélöklöt, de azt, hogy a csata közben milyen plusz dolgokat tudjon, az rajtunk múlik.

pc guru: Mindez tehát a tapasztalati pontokért jár? Hogyan lehet gyorsan fejlődni?
Ben Cousens: Ha sokat játszol! [nevet] Az igazán gyors fejlődéshez a csata előtt aktiválhatsz extra feladatokat, amiket egy hosszú listából tetszőlegesen választhatsz ki. Ilyen például, hogy ölj meg öt embert meghalás nélkül, vagy hogy te foglald el legelőször az első ellenőrzőpontot. Ha a felvett missziókat teljesíted, hatalmas kupac bónusz XP-t kapsz! A játék készítésekor az volt a célunk, hogy a játékos a lehető legnagyobb szabadságot kapja, ami mellett, ha csak tíz perce van játszani, akkor tíz percig a lehető legjobban érezze magát de ugyanúgy lehessen vele hosszú órákig lelkesen játszani.

pc guru: Mikor tervezitek a megjelenést, a demót?
Ben Cousens: Demónál sokkal jobbat tervezünk: május végén elindul egy körülbelül egy hónapos bétateszt. Ebben mindenki részt vehet, hisz az egész játék csak 250 mega lesz. A végleges megjelenés nyár végén, ősz elején lesz, a bétateszt után tudunk ennél konkrétabbat mondani.

pc guru: Köszi szépen az interjút, megyünk játszani!
Ben Cousens: Oké, sok szerencsét! Én a tankokat ajánlom, szerintem messze azzal a legjobb irtani!

MASS EFFECT

A játék, ami mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Az elmúlt évtizedek legjobban kidolgozott sci-fi világa, a legokosabb történettel megáldott RPG. A több mint kétmillió eladott Xbox 360-as példány után végre megérkezik PC-re is. A port azonban a megszokott konzolátiratokkal ellentétben tökéletes sőt, most már bátran kijelenthetjük, hogy a PC-s verzió jobb lesz, mint az eredeti! Mindez persze ma már nem hír, hiszen a Darths a PGO hasábjain már beszámolt mindenről – mi azonban a Bioware alapítójával Ray Muzykával beszélgethettünk a Mass Effectről, a PC-s portról és az univerzum jövőjéről.

pc guru: Először is szeretnék gratulálni a Mass Effecthez. A PC Guru szerkesztőségében osztatlan sikert aratott. Gondoltad volna, hogy ekkorát robban majd?

Ray Muzyka: Csak remélni tudtuk. Amikor nekiálltunk a fejlesztésnek a lehető legaprólékosabban elkészített RPG-t álmodtuk meg, olyan karaktereket és történetet szerettünk volna alkotni, melyek hitelesek. Egy igazi univerzumot szerettünk volna a képernyőre álmodni, egy igazi „filmes élményt". Úgy érzem ez sikerült is és a Mass Effect végül a Bioware eddig készített legjobb játéka lett. Az xboxos változatban egy-két hibát ejtettünk, de ezeket a PC-s verzióban kijavítottuk.

pc guru: Mik voltak ezek a hibák?

Ray Muzyka: Először a tárgylistás, fegyverfejlesztős rendszert gondoltuk újra. Most sokkal egyszerűbb és értelemszerűbb a használata. A legtöbb kritika azonban a harcrendszert pontosabban társaink menedzselését érte. Itt kellett a legjobban belenyúlnunk a játékba, sokat gondolkodtunk rajta, hogy mit tegyünk. Végül úgy döntöttünk, hogy alaposabban is belenyúlunk a játékba, így a Space lenyomása után így mindkét társunknak, külön is kiadhatunk parancsokat. Ennek a lépésnek a vonzata hogy a HUD is megváltozott. Társaink képességeit a bal illetve jobb oldalon felugró menüből választhatjuk ki. Azt gondolom, hogy így tökéletesre csiszoltuk a rendszert.

pc guru: Mi a helyzet a hackeléssel? Milyen lesz a gépigény?

Ray Muzyka: Természetesen ezt is megváltoztattuk. PC-n nagyon idegennek tűnt a felvillanó billentyűk nyomkodása ezért egy új, addiktív és szórakoztató hackelő minijátékot készítettünk, amiben a lényeg a folyamatosan forgó koncentrikus körök külső íveről indulva eljutni a középpontig.

A PC-s játékosokat nagyban foglalkoztatja a gépigény, így büszkén mondhatom, hogy az ME már egy középkategóriás gépen is menni fog [ez igaz, a kiállított verzió egy abszolút Crysis csúcsgép alatti kategóriás PC-n ment, és csak úgy süvített!]. A portot amúgy nem mi készítettük, csak felügyeltük a Demiurge stúdió munkáját, illetve sok esetben nagyobb felbontású grafikákat készítettünk, hogy a PC-s változat még szebb legyen.

pc guru: Most pedig hogyan tovább?

Ray Muzyka: Most gőzerővel a Dragon Ageen dolgozunk, ami mellett folyamatosan készítjük a Mass Effect kiegészítéseket, amikből még négy darab kerül fel az Xbox Live piactérre, majd utána természetesen kijönnek PC-re is – a terveink szerint ingyen!

Hogy mi lesz a Mass Effecttel? Természetesen nem hagyjuk abba. Most ez a játék áll a legközelebb a szívünkhöz. Mi imádunk világokat alkotni, és ez volt az első játék, amiben mindent mi találtunk ki, nem kellett szabályrendszerekhez, enciklopédiákhoz ragaszkodnunk. Olyan karaktereket alkothattunk, amilyeneket megálmodtunk. Rengeteg ötletünk van még, és van még legalább két részre elegendő történetünk is...

pc guru: Értem! Köszönöm a lehetőséget. Remélem legközelebb az E3-mon találkozunk, ahol kipróbálhatjuk majd a Dragon Age-et!

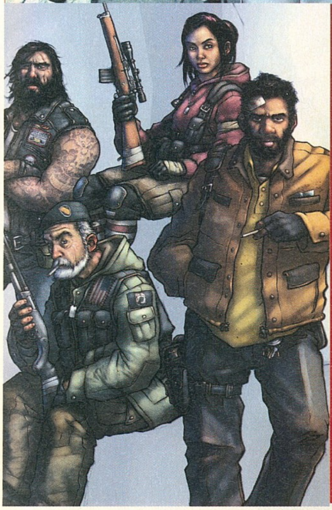
Ray Muzyka: Én is remélem, de ígérni egyelőre nem ígérhetek semmit!

Ray Muzyka sajnos a Dragon Age-ről egyetlen szót sem volt hajlandó ejteni...

LEFT 4 DEAD

A Left 4 Dead bemutatója talán a leghangulatosabb prezentáció volt a rendezvényen

A Left 4 Deadben nem lesz hiány az ilyen izgalmas jelenetekben!



Ez a négy lepukkant karakter az, akik a világmegmentő hősöket alakítják

Az EA bemutató előtt ez volt az a játék, amit legjobban vártam. Az online lapok által felmagasztalt, anno garázsprojektnek induló, majd a Valve által felkarolt program mindenkinek tetszett, így én is vártam már a zombis megmérettetést. Nem véletlen, hogy maroknyi csapatunk ez elé a játék elé ült le legelőször, hogy szembeszállva a zombihaddal igazolást nyerjen az olvasottakra.

NÉGYEN A VILÁG ELLEN

A Left 4 Dead az elmúlt évek legszórakoztatóbb kooperatív mészárszéke lesz. A Serious Sam alapjaira helyezett hentparádé meglepően jó grafikával és remek mesterséges intelligenciával bír. Az igazi főszereplő persze nem az a négy karakter, akit mi irányítunk, hanem a zombik, sok száz, néhány pályán akár ezer zombi. Ráadásul ezek nem is a lassan csoszogó, csendesen nyáladzó szériából, hanem a futó-ugró-vetődő verzióból származnak.

A játék lényege roppant egyszerű. Négyfős csapatunkkal kell eljutnunk A pontból B-be úgy, hogy közben egymásra vigyázva cafatokra lőjünk mindenkit, aki a szemünk elé kerül. Ennyi! Hogy mindez jó-e? A válasz egyértelműen igen.

KÉZ A KÉZBEN

A szűk folyosók és a tágasabb terek adta viszonyok teljesen más stratégiát követelnek. A szűk tereken egymást fedezve araszolunk, az induló ponton felvehető arzenálunkat használva (mindenből csak bizonyos számú darab található, így elképzelhető, hogy nekünk csak egy puska jut), illetve egyetlen egy gyógyítócsomagot felvéve kell utat törnünk. A nyitott ajtókat mindig be kell csuknunk, hogy a szobában lévő zombik ellen egy kis időt nyerjünk, mivel azok csak rombolni tudnak, nyitni nem. A nagyobb területek a stratégiai pontok bevédéséről szólnak. Egy gépágyú megszerzése nagyban megkönnyíti az irtást, de mindig ügyeljünk arra, hogy mit tesznek társaink. Ha valakit elkapnak az élőhalottak, hisz nincs azonnali halál, amíg végleg ki nem vérzik, még van esély a megmentésére.

Sajnos csak ezt a részét tudtuk kipróbálni a programnak, de természetesen az továbbra is áll, hogy négy másik játékos a zombi főellenfeleket tudja irányítani, melyek különböző extra képességekkel rendelkeznek – az egyik olyan, mint a HL plafonon lógó csápos lénye (csak ez tud mozogni is, ha kell), a másik meg egy böhöm nagy izomtorony, aki még autókat is képes hajigálni... Mindenesetre még így, csak félig átélve is nagy móka volt a Left 4 Dead, szóval várjuk már a most épp őszre datált debütálást.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Jonathan igen jó fej volt, szóval már csak emiatt is hajlamosak vagyunk bízni benne, hogy végül a Mercenaries 2 minden része igényes lesz megjelenéskor

Anno Xboxon Grath-tel az egyik kedvenc játékunk volt az első Mercenaries, mely akkor még a LucasArts istállójában jelent meg a semmiből, és robbantott hatalmasat. A GTA játékok szabadságérzetével felvértezett zsoldosszimulátor második része ugyanazon az úton halad tovább, mint a nagy elõd: valósághű fizika, elképesztő robbanások, kötetlen küldetésrendszer – és mindez szerencsére kooperatív móddal egészült ki. A konzolos verziók remekül néznek ki (különösen a PS3-as), és bár a jelenlegi verzióban jó pár buggal találkoztunk, minden esély meg van arra, hogy az év egyik meglepetésjátéka legyen.

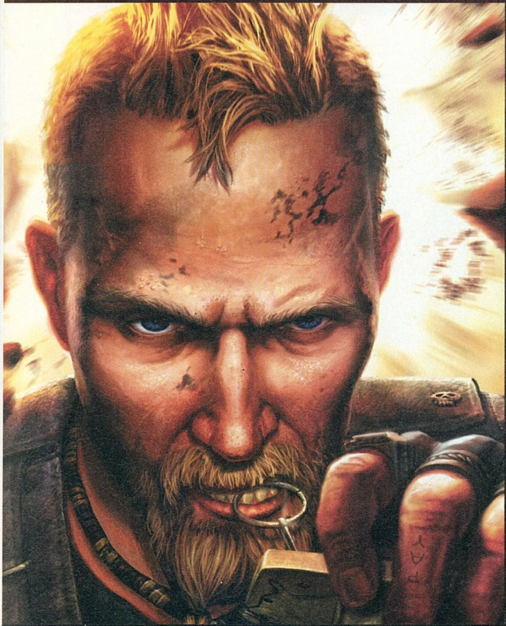
A Mercenaries 2 az első pillanattól lenyűgöző. A világ tényleg hatalmas, a kontrollal azonnal megbarátkozik a játékos, a fizika pedig tényleg zseniális, nem csak a marketingesek találták ki. A harcrendszer azonban az AI butaságának köszönhetően egyelőre sajnos csak közepest érdemel, azt is csak jóindulattal. Az ellenfelek bután állnak, sokszor háttal és még akkor sem reagálnak a cselekedetünkre, ha mellettük röpítettünk a levegőbe egy tankot. A járművek és a koop azonban csúcs! Elképesztő érzés egy helikoptert megcsáklyázni, a kötélhágcsón felmászni, majd a pilótát több száz méter magasból kihajítva elrepülni a barátunkért, aki a kopterre kapaszkodva gépfegyverével rendet vág az ellenséges erők között. Mindent összevetve a Mercenaries 2 nagyon jó játék lehet. A kérdés, hogy a nyár végi megjelenésig meg tudják-e oldani az AI-ból adódó gondokat. A játék kipróbálása, három falu ledarálása közben mikrofonvégre kaptuk a Pandemic producerét Jonathan Zankoffot.

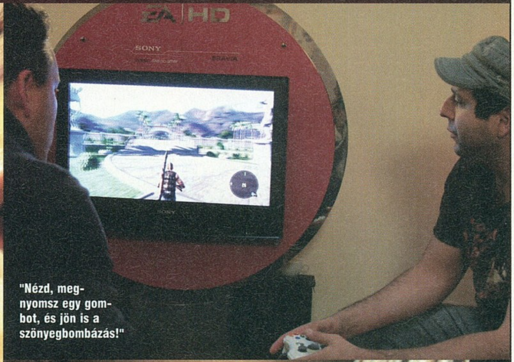
pc guru: Az első Mercenaries anno az év legnagyobb példányszámban értékesített új brandje volt. Mit gondolsz hogyan fog teljesíteni az új epizód?

Jonathan Zankoff: Nézd, mi mindent megteszünk, hogy jól teljesítsen. Az újgenerációs konzolokban rejlő erő minden elképzelésünknek teret engedett. Most már csak csiszolgatjuk a játékot, de a mesterséges intelligencián kívül mindennel elégedettek vagyunk. Az AI-t pedig még finomítjuk. Ígérem, hogy a végleges verzióban az is tökéletes lesz majd!

pc guru: Mi az, amiben jelentősen előrébb léptetek az első részhez képest?

Jonathan Zankoff: Lényegében minden! A játéktér majdnem ötször akkora, mint ott, ráadásul sokkal részletesebb, kidolgozottabb, mindent sokkal jobban „bebútoroztunk". Az utolsó utáni fűszálra is valós fizika





"Nézd, megnyomsz egy gombot, és jön is a szönyegbombázás!"

CSAK KONZOLON! - BLOOM BOX

Steven Spielberg és az Electronic Arts első közös játéka a fura nevű Bloom Box (a második egy hagyományosabb játék lesz, sok akcióval, és Spielberg által írt sztorival). Az ötletgazda maga Spielberg, aki a Boom Bloxszal az egész családot szerette volna a Wii elé csábítani. A végeredményt látva szerintem sikerült is neki. A leginkább a jengára hasonlító játékban felépített fakockákból álló építményeket kell lerombolnunk. Ehhez vagy meghatározó elemeket kell kihúznunk és így meggyengítenünk a tornyot vagy baseball labdával kell a statikailag legsebezhetőbb pontokat eltalálni. A rombolás mellett nagy szerep jut majd a logikának is. Sok esetben ugyanis jól meg kell fontolnunk, hogy melyik építőkockát mozdítjuk el a siker érdekében. A valós fizikával megáldott logikai-ügyességi játék hamarosan megérkezik.

hat. Az összes jármű, amivel találkozol legyen az földi, légi vagy vízi vezethető. A robbanások döbbenetesek ráadásul sikerült megoldanunk azt, hogy az explóziót követően széthulló alkatrészek láncreakciót idézzenek elő, ezek tehát nem csak hamar eltűnő effektek. Ha például úgy robbantasz fel egy autót, hogy annak az égő abroncsa eltalál egy gázcsövet akkor az, ha kellő erővel csapódik be megrepeszti, majd belobbantja a kiszivárgó gázt, végigrobbantva így a rendszert. Mindehhez hozzátartozik, hogy a Mercenaries 2-ben minden lerombolható. Az épületektől kezdve a járműveken át egészen az aljnövényzetig – a falu, ami épp most a képernyődön van, az is teljesen földbe döngölhető.

pc guru: Az első részben rengeteget kellett feleslegesen utazni, nekünk eléggé tele volt a hócipőnk a dologgal. Most is át kell vágnunk majd a dzsungelen minden alkalommal?

Jonathan Zankoff: Nem! Tanultunk a hibákból. Az új rendszerben a fennhatóságunk alá került területeken egy-egy külön elfoglalható helikopter leszállópálya lesz, így bármikor egyetlen gombnyomással odautazhatunk. Persze ha a játékos akarja, akkor végigrepülheti, vagy leautózhatja a távolságot, de erre most nincs rákényszerülve.

pc guru: Mi az, amire a legbüszkébb vagy?

Jonathan Zankoff: Megmondom őszintén, hogy a történetre. Végre sikerült az összes karaktert kidolgozni. Hollywoodi forgatókönyvírókkal dolgoztunk, akik zseniális párbeszédeket és karakterjellemeket alkottak. Ha nagyképű akarnék lenni, akkor azt mondanám, hogy a játékos egy Tarantino-filmbe csöppen majd. Remélem mindenki így érzi majd!

pc guru: Számomra a legnagyobb élmény a kooperatív mód. Hogyan fog ez működni?

Jonathan Zankoff: Pofonegyszerűen. Fellépsz a konzolodnak, PC-dnek megfelelő online hálózatra, meghívod a barátodat és máris együtt játszotok. Természetesen amint belép, a mesterséges intelligencia bedurvul. Sokkal okosabb, szívósabb ellenfelekkel találkoztok majd. Ha valamelyik fél elhagyja a játékot az AI visszaáll a régi kerékvágásba.

pc guru: Köszi szépen, még aratunk egy kicsit!

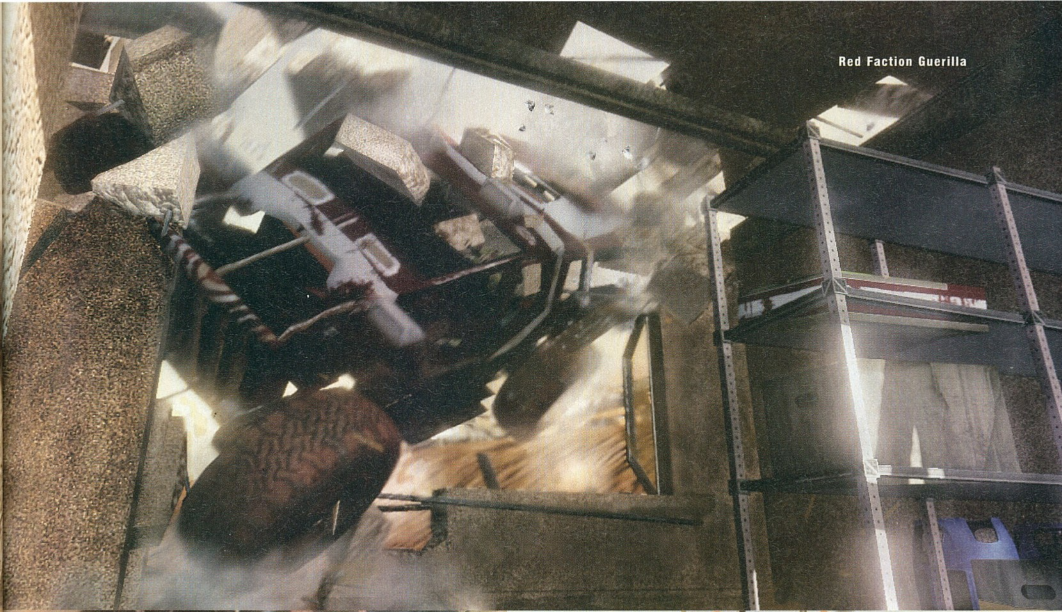
Jonathan Zankoff: Oké, jó szórakozást!

írta · Tika

RED FACTION
GUERRILLA

fejlesztő > Volition kiadó > THQ web > www.redfaction.com

A Freespace-, Saints Row- és Summoner-sorozatok alkotói 2001-ben vágták bele fejszéjüket képletesen szólva a betonfalakba, ekkor jelent meg ugyanis a Red Faction című FPS, amely a rombolhatóságot emelte piedesztálra. A folytatás sajnos az első rész minőségét, és nem mellékesen kétmilliós eladási mutatóit még csak megközelíteni sem tudta, de a gárda harmadszor is nekifut, hogy a pusztításra kihegyezett, téglabontó GeoMod képességeit újfent bemutassa.



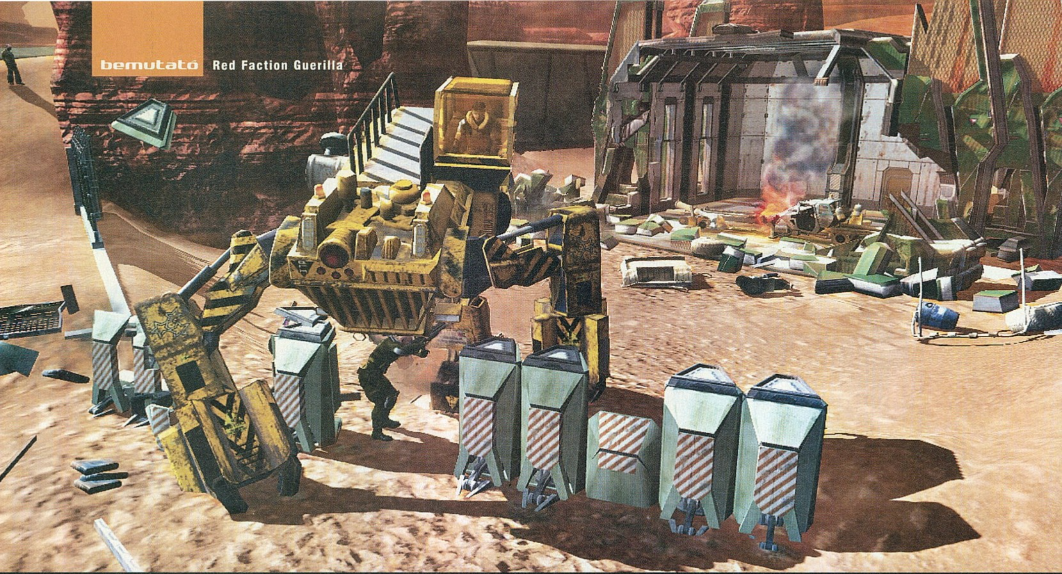
Ha egyszer beindulunk ezzel a kerekek nélküli kukásautóval, akkor tényleg kő kövön nem marad...

Volt idő, amikor még a fiúk a bányában dolgoztak, ugyanis a boldog emlékezetű Red Faction első része éppen azt a szituációt taglalta, amikor a 2075-ös esztendőben a Mars kőzetfejtő kisiparosai elindultak a földalatti termelő egységből, hogy megdorgálják a kapitalistákat. Rejtélyes járvány, rossz munkakörülmények inspirálták a mozgalom kibontakozását, amely a második epizódnál aztán megbicsaklott, lévén az egy földi eredetű diktatúra leküzdését célozta. A kapcsolat persze vitathatatlan, hisz Capek (RF1-ben hidegre tett főgonosz) nanotechnológiai fejlesztéseinek további sorsát követte nyomon a folytatás, és nem mellékesen egy öttagú, nanocuccal megkínált kommandós egység tett pontot Victor Sopot kancellár uralmára. Nos, azóta ötven esztendő suhant el, és néhányan talán még emlékeznek, hogy bányászból lett szabadságharcosunk, Parker egyik utolsó ténykedése az RF1-ben az Earth Defense Force (EDF) tárcsázása volt. Miután az Ultor (gyk. a bányászainkat szívató társaság, azzal a király logóval) eltűnt a felszínről, a Földi Védelmi Erők vackolták be magukat a vörös bolygón, mint rendfenntartók. Telt-múlt az idő, és a rend derék őrei csak nem akartak viszlátot inteni a marslakóknak, sőt magukhoz ragadva a hatalmat, túltettek még a hajdani elnyomók gazságain is. A Mars proletárlelkületű bányászai, pedig ismét megmarkolják a kalapácsot, hogy beintsenek ezúttal az EDF-es gazdaságpolitikának.

> „A sztori most sem ér sokat, de a robbanások megint forradalmiak lettek!"

FIÚK A BÁNYÁBÓL

A fáma szerint a Parker bányatelepéről induló lázadás szálait az EDF főhadiszállását jelentő fővárosig, az Eosig követhetjük nyomon. Eos ugyebár a Vörös Frakció egykori vezére volt, a néhai Hendrixről (az első rész hackere) szintén várost neveztek el, sőt az első lázadás hőseinek nyomát monumentális szobrok formájában is tartósította a marsi emlékezet. A bolygó egyébként jelentős változáson esett át a



félévszázadnyi idő alatt, felszínét terraformálták, városok nőttek ki a vörös porból, és a kezdeti telepesfílinget felváltotta egy kellemes, megfelelően kolonizált hangulat. Mellékesen ebbe az idilli hangulatba készülünk éppen belevágni a csákányt, méghozzá nem is akárhogyan. A játék nyitott világát ugyanis akár a Stalker is ihlethette volna, összehasonlításképp a Saint Row (GTA klón ugye, aminek a második része PC-re is várható) alapterületének négyszeresét harangozták be bejárható területként, és nincs missziós tagolódás, csak véget nem érő séta a planétán. Eközben az éppen aktuális küldetéseket az NPC-kel lefolytatott beszélgetések után kapod, vagy a főhős övén fityegő rádió – amely a lázadók hullámhosszára van hangolva – közvetíti. A küldetések ignorálhatók (gondolom nem mind…), tehát a játékos belátására van bízva, hogy a közeli EDF támaszpontra berongyol-e, avagy az éter hullámain átszáguldó információmorzsa – például kiszabadítandó felkelők, érkező konvoj – nyomába ered.

Ahogy haladunk előre a történetben, egyre újabb és újabb területek nyílnak meg, és velük együtt újabb rejtekhelyek válnak elérhetővé, ahol muníciót vételezhet a megfáradt harcos, illetve megejtheti azokat a továbbfejlesztéseket eszközein, amelyeknek mibenlétét egyelőre sűrű homály fedi. Annyi mindenesetre tudható, hogy a felrobbantott járművek szétrepülő alkatrészeit összegyűjtögetve saját gépeit turbózhatja fel a szorgos gerilla, illetve a kézifegyverein eszközölhet még változtatásokat (tippünk: különféle távcsövek, lézercélzók, nagyobb tárak). Eközben az EDF-fel vívott gerillaharcban gyakorlatilag szabadkezet kapsz, és a gépi rutinok gondoskodnak arról, hogy az ellenfél is egyenlő partnerként, egy akció-reakció séma mentén sütögethesse a maga pecsenyéjét. Tehát, ha egy adott szektorban a játékos szorgos munkával átlépi a tolerancia-küszöböt, akkor az EDF is agresszív lesz – azaz lerohanja a safehouse-okat, megerősíti a konvojokat stb. Vagy, ha teszem azt, egy a számára stratégiailag fontos támaszpontot ledörgölsz, akkor hamarosan újjáépíti, csak ezúttal már erősebb és jobban felszerelt változatban.

Az életből vett mintákat követ a cselekmény is, találkozhatsz a megszokott útvonalán járőröző különítménnyel – amelynek aknát tehetsz az útjába –, esetleg konvojok formájában érkező erősítéssel. Ezek elpusztításával gyengíthető az ellenfél bázisa, és ami a legszebb, hogy nem kell feltétlenül egyedül lekommandóznod a teljes EDF infrastruktúrát, ugyanis lázadókat hívhatsz segítségül (á la Stalker).

VÉDIK A FÖLDET. A MARSON…

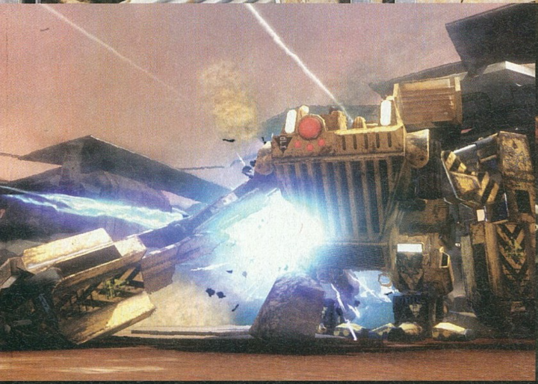
A Red Faction Guerilla már hat éve készül, és az első tervfoszlányok szerint az EDF egyik katonáját alakítottuk volna. Mivel azonban a Red Faction mindig is egy lázadós, rebellis hangulatú program volt, ezt végül elvetették, és az EDF-ből így lettek végül rosszfiúk. Ugyan ők lesznek az egyedüli ellenfeleink (legalábbis idegenekről még csak pletyka-szinten sincs szó), de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne részünk változatos harcokban. A különböző felszereltségű, és különféle taktikákkal bedrótozott EDF-isták az egyszeri közkatonától a kommandósokon és mesterlövészeken át a testőröktől védett tisztekig terjed. Plusz ugye ott lesznek még a járműves gonoszok is…

JÁRMŰVEK

Kuka (vagy a többi hat stöpszli is) valószínűleg a bal heréjét odaadná egy olyan bányászrobotért, mint amit az RF Guerilla prezentál. Épületek fölé tornyosuló jófajta lépegetőről (mint Ripley exoskeletonja, csak két számmal nagyobb) van szó, amely ugyan fegyvertelen, de puszta tömegével gázol át élőn és élettelenen. A karjaival embereket ragadhat meg, és a Voilition főembere vidáman említette (rettentően szeretnek zúzni), hogy előbbi egyed falhoz történő hajítása malterdarabokat választott le ominózus felületről. Vezethető kategóriában szó van még összkerékhajtású terepjárókról, bányászathoz kapcsolódó munkagépekről, kisebb csapatszállítóról, mi pedig remélünk komoly harcjárműveket is, repülőt például, amelyek eddig is megjelentek egy-egy küldetés erejéig a Red Factionökben.

ELEFÁNT ÉS PORCELÁNBOLT ESETE A MARSI BÁNYÁSSZAL…

Vajh, mit is visz magával a munkásember a bányából egy spontán lázadozásra!? Naná, hogy egy csákányt vagy kalapácsot. És még mit!? Természetesen robbanóanyagot. Sok robbanóanyagot! Na, helyben vagyunk, gyakorlatilag ezen a ponton, a rontok-bontok eszközöknél, és a hozzájuk kapcsolódó metódusnál kezd el bennakadni a lélegzet, hisz itt várhatunk a legtöbbet. A hajdani GeoModba pumpált sokévi fejlesztés, sok-sok generációváltás gyümölcse esetünkben a majd talajszintig bontható környezet, amelyet a Volition egyszerűen csak valós, fizikára épülő rombolás címszó alatt emleget. Az új világban minden épület úgymond valós anyagokból épül fel, tehát az építőelemeknek saját súlya, sűrűsége, sok egyéb fizikai paramétere van. Nem mellékesen a falakon „belülre" is került anyag, mondjuk olyan hétköznapi dolgok, mint a csővezetékek. Innen már csak egy lépés volt, hogy az architektúra is kövesse a folyamatot, ergo minden az épületen belül jelen lévő



Ha most nekiállunk kalapálni, pár óra alatt kipofozhatjuk ezt az odút...

fizikai erő az életben megszokott formájában jelentkezik. Közszájon forog az a kis anekdota, miszerint a fejlesztők egy házat tettek le az egyik pályára, amely aztán saját súlya alatt összerogyott, és a stáb ezután nekiült az elsőéves statikai tananyagnak. Az eredmény pedig igencsak ígéretes. A támasztópillérek alá rakott robbanóanyag ledönthet egészen komoly építményeket is. Ugyanakkor a beltereken csínján kell bánni mindenféle vehemensebb támadófegyverrel, mert bármikor a fejünkre szakadhat a mennyezet (a valós idejű számolgatás miatt itt a törmelék is sebez). Előbbi momentum taktikai felhangja persze ott rejtőzik a sorok között, mármint a tetőszerkezetben rakétával létrehozott panoráma az alant elhelyezkedő konkurencia végét is jelenti. Egy kellően meggyengített híd néhány ember alatt még nem, de egy harckocsi-konvoj súlyától már valóban megborulhat. Ugyanilyen üdítően hangzik, hogy járművekkel – bizony, vezetni is fogunk – nekirongyolva szintén szaggathatók a falak. Apróság, de egyes beszámolók szerint a csákány ugyan megkönnyíti két helyiség között az átjárást, de például magunkat elásni – lövészárokra gondolok – nem lehet...

GEARS OF WAR A FÖLD ALATT...

Elsőre talán furcsán hangzik, hogy a Volition a sorozat eddigi darabjait jellemző, hagyományos first person nézőszög helyett a külső, harmadik személyű kameraállás mellé tette a voksát, de mindjárt más a leányzó fekvése, ha hozzávesszük, hogy a nézethez a Gears of War fedezékkereső mechanizmusa is párosul. A játékos háta mögé helyezett kamera egyébként az élmény minél nagyobb látószögű élvezetét is szolgálja. A beszámolók szerint a marsi egyenházaktól ugyan nem koppan az állunk a padlóra, de a járműveket szétvető detonációk, és a valós időben számolt rombolás kifejezetten látványos.

Összefoglalva, az alkotás lényegi kivonata a következő lesz: ha nincs út, kalapácsra fel, és csinálj magadnak, ha egy szinttel lejjebb mennél, robbants lyukat, vagy ha túl sok az épületben a katona, robbants sok-sok lyukat, amíg a statika törvényei el nem végzik a piszkos munkát. Csupán egyetlen ponton tör elő bennem némi szkepticizmus, ez pedig a látvány, ugyanis a real-time deformitás nehezen tűri az aprólékos dolgokat, illetve ha teljesen őszinte akarok lenni, bizony felsejlik az is bennem, hogy az RF2 után megfogadtam, ha hiszek a Voilition marketingeseinek, ha majd ló legel a sírjukon... A külső források mindenesetre biztatóak, és ha a fentieknek csak a fele igaz, akkor 2009-ben a fenti fogadalom miatt mea culpázok majd, de jó hangosan!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 60%

VÁRHATÓ SIKER 80

Egy olyan tökéletesnek tűnő halmazt sikerült az epizód mögé beharangozni, ami már eleve (reméljük, siker-) gyanús. Stalkeri küldetésrendszer, vezethető járművek, gerillaharcra felkészített népek mindkét oldalon, és persze valósidejű rombolás...

TIKA

PRO: Nyitott világ, fedezékkereső taktika a közelharcban, és mérhetetlen rombolás – jól hangzik, ugye!?

KONTRA: A GeoMod alá nehéz olyan grafikát tenni, ami szép és egyben jól darabolható infrastruktúrát garantál...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

MÁJUSI ÁRESŐ ARANYAT ÉR!

7 990,- Rainbow Six: Vegas 2 | Jön! Age of Conan (online)* | 7 990,- Assassin's Creed | 9 990,- Call of Duty 4

2 990,- World of Warcraft | 1 990,- Jade Empire | 3 990,- Harry Potter 5 | 1 990,- Rise and Fall: Civ. At War | 2 990,- Call of Duty 2

1 990,- Starcraft+Brood War | 3 990,- Warcraft 3 + Frozen T. | 3 990,- Diablo 2 + Lord of D. | 1 990,- Red Orchestra | 1 990,- Fable | 3 990,- Test Drive Unlimited

2 990,- Ghost Recon Adv. W. 2 | 2 990,- Resident Evil 4 | 2 990,- Prince of Persia 1+2+3 | 2 990,- Splinter Cell 1+2+3 | 2 990,- Splinter Cell Double A. | 2 990,- Rainbow Six Vegas

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Act of War Gold	2 990
A.C: Nyaraló Gyilkosok H	5 990
Age of Empires Collector's	2 990
Age of Empires 3 HU	2 990
Age of Mythology Gold	2 990
Agon 2 HU	4 990
Anno 1503 Gold	1 990
Anno 1701 HU	4 990
Assassin's Creed	7 990
Baldur's Gate Saga	2 990
Battlefield 1942 Anthology	3 990
Battlefield Vietnam	3 990
Battlefield 2 Deluxe	3 990
Battlefield 2 Complete	11 990
Battlefield 2142 Deluxe	11 990
Battlestations Midway	1 990
Beowulf HU	4 990
Bionicle Heroes	1 990
Bioshock	6 990
Black & White 2	3 990
Black & White 2 kiegészítő	4 990
Blazing Angels:Squadron	2 990
Blazing Angels 2: Secret	6 990
Blitzkrieg Anthology	2 990
Blitzkrieg 2 Anthology	4 990
Boiling Point HU	1 990
Brothers in Arms HU	2 990
Brothers in Arms EiB	2 990
Bus Driver	1 990
Call of Duty Deluxe	3 990
Call of Duty 2	2 990
Call of Duty 4 Modern W.	9 990
Céh 2 (Guild 2) HU	4 990
Championship Man. 08	3 990
Chronicles of Narnia	1 990
Civilization 3 Complete	1 990
Civilization 4	2 990
Civilization 4 Complete	6 990
Code of Honor: Idegenlég.	2 990
Codename Panzers P.1 H	990
Codename Panzers P.2 H	990
Colin McRae DiRT, HU	4 990
Command&Conquer pakk	7 490
C&C Generals Deluxe	3 990
C&C 3: Tiberium Wars H.	11 990
C&C 3: Kane's Wrath HU	7 490
Commandos Strike Force.	1 290
Company of Heroes goty	6 990
Company of Heroes Gold	11 990
Conflict Denied Ops	10 990
Cossacks 2 Gold	4 990
Counter-Strike Anthology	3 990
Counter-Strike Source	7 490
Crysis HUN	11 990
Dark Messiah of M&M, H	2 990
DarkStar One	1 990
Diablo 2 Gold	3 990
Disciples 2 Gold	1 990
Disney klasszikusok, /db	1 990
Doom 3	3 990
Driver 3	1 990
Driver Parallel Lines	4 990
Ducati World Championship	990
Dungeon Lords Collectors	2 990
Dungeon Siege+Aranna	2 990
Empire Earth 2 Gold HU	1 990
Empire Earth 3 HU	3 990
Enemy Territory: Quake W.	6 990
Europa Universalis 3 HU	3 990
F1 Padlógáz HU	1 990
Fable HU	1 990
Fahrenheit	1 990
Fall: Last Days of Gaia HU	990
Far Cry	990
F.E.A.R. Gold HU	2 990
FEAR Perseus Mandate H	3 990
FIFA 07 HU	3 990
FIFA 08 HU	11 990
FIFA Manager 07	3 990
Flatout 2	1 990
Flight Simulator 2004	4 990
Flight Simulator X Deluxe	11 990
FS kiegészítők, /-től	4 790
Football Manager 2008	9 990
Frontline Kurszki csata HU	5 990
Frontlines: Fuels of War	9 990
Fuvarmágnás HU	5 990
Gears of War HU	4 990
Ghost Recon Adv. W. 2	2 990
Glory of the Roman Emp	1 990
Gothic 2 Gold	1 990
Gothic 3 HU	3 990
Grand Theft Auto 3	2 790
GTA Vice City	2 790
GTA San Andreas	3 990
GT Legends HU	1 990
GTI Racing HU	1 990
GTR (FIA GT R.) HU	1 990
GTR 2	4 990
Guild Wars (2006) /online	6 990
Guild Wars Factions /onl.	5 990
Guild Wars Nightfall /onl.	5 990
GW Eye of the North kieg.!	5 990
Guild Wars+Eye of the N.	9 990
Gun	2 990
Gyűrűk Ura: Király visszat.	3 990
Harc Középföldéért 2.	3 990
Haegemonia Gold HU	1 990

Half-Life 2	3 990
HL 2 Orange Box	11 990
HL 2 Episode 1+2	7 490
HL 2 Portal	3 990
HL 2 Team Fortress 2	7 490
Halo	3 990
Halo 2 (csak Vista)	6 990
Hard Truck Apocalyptic W.	1 990
Hard Truck A Rise of Clans	4 990
Harry Potter játékok, /db	3 990
HP 5 Főnix rendje HU	3 990
Hellgate London	11 990
Heroes of Might&Magic 3c.	1 990
Heroes 4 alap+két kieg H	1 990
Heroes 5 HU	4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU	4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU	6 990
H.5 Kelet törzsei HU	6 990
Hidden&Dangerous 2 Gold	1 990
Hospital Tycoon HU	3 990
Icewind Dale Saga	1 990
Imperium Galactica 2 HU	990
Imperium Romanum HU	6 990
Jack Keane HU	4 990
Jade Empire Spec. Ed.HU	1 990
Jericho (Clive Barker's) H	7 990
Joint Task Force HU	1 990
Juiced 2	7 990
Kane & Lynch (+dvd film)	3 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.	2 990
Karib tenger kalózai 3	2 990
Knights & Merchants 2 HU	990
Knights of Honor	1 990
Legacy of Kain: Defiance	1 290
Lego termékek (EVM), /db.	1 990
Lock On	2 390
Loki	4 990
Lord of the Rings Online	11 990
60 napos Gamecard	7 990

Lost HUN	7 990
Medal of Honor Warchest	3 990
Medal of Honor Pacific A	3 990
Medal of Honor Airborne	11 990
Medieval Total War 2	4 990
Medieval 2 + Kingdoms	8 990
MotoGP 2	1 990
MotoGP 07	7 990
MotoRacer 3 Gold	1 990
NBA 07	3 990
NBA 08	11 990
Need for Russia: Great. H.	1 990
NCSoft Gamecard 60nap	7 990
NFS Most Wanted	3 990
NFS Carbon HU	3 990
NFS ProStreet HU	11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.	3 990
Neverwinter Nights 2	5 990
NHL 07	3 990
NHL 08	11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4)	2 990
Oblivion + két kiegészítő	6 990
Off Road (Ford)	1 990
Overlord HU	3 990
Painkiller	1 990
Panzer Elite Action	1 990
Paraworld HU	1 990
Pokoli Szomszédok HU	990
Pokoli Szomszédok 2 HU	1 990
Port Royale 2 HU	1 990
Prey	2 990
Prince of Persia Sands of T.	990
Prince of Persia Warr. W.	990
Prince of Persia 1+2+3	2 990
Project Snowblind	990
Quake 4	3 990
Race 07 HU	7 990
Rainbow Six Lockdown	2 990
Rainbow Six Vegas	2 990

Rainbow Six Vegas 2	7 990
Rayman Raving RabbidsH	3 990
Red Faction 2	1 990
Red Orchestra	1 990
Resident Evil 3	1 990
Resident Evil 4	2 990
Restaurant Empire HU	990
Richard Burns Rally	1 290
Rise & Fall: Civ. At War	1 990
Rise of Nations Gold	2 990
Rise of N.Rise of Legends	1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold	3 990
Runaway HU	1 990
Runaway 2 HU	1 990
Rush for Berlin HU	1 990
Sacred Gold	1 990
Safecracker	990
Screamer 4x4 HU	990
Secret Files Tunguska	1 990
Serious Sam 2	2 990
Settlers 2 10th Anniversary	2 990
Settlers 6 HU	6 990
Sherlock Holmes Awaken	1 990
Sherlock vs Arsene Lupin	5 990
Shrek 3	3 990
Silent Hunter 3 HU	2 990
Silent Hunter 4 HU	6 990
Sim City 4 Deluxe	3 990
Sim City Társadalmak HU	11 990
Sims Deluxe	3 990
Sims Kiegészítő Pack 1	3 990
Sims Kiegészítő Pack 2	3 990
Sims 2 HU	8 990
Egyetem	7 490
Éjszakák	7 490
Vár az üzlet	7 490
Házi kedvenc	7 490
Évszakok	7 490
Jó utat!	7 490

Szabadidő	7 490
+Mesés díszletek,cuccok	2 990
+Csilli-villi cuccok	2 990
+Bulis cuccok	2 990
+Divatos H&M cuccok	2 990
+Trendi Tini cuccok	2 990
+Konyhai és fürdőszobai.	2 990
Sims Laptop: Állatos k.HU	3 990
Kervárosi Krónikák HU	3 990
Hajótörött Krónikák HU	7 490
++Divatmánia Sims2-höz	2 990
++Stílusmánia Sims2-höz	2 990
Soldier of Fortune Payback	9 990
Spellforce Platinum	1 990
Spellforce 2	2 990
Spellforce 2 Gold	6 990
Spiderman	2 990
Spiderman 3(Pókember 3)	9 990
Spiderwick Krónikák HU	5 990
Splinter Cell Pandora T. H	1 290
Splinter Cell 1+2(angol)+3	2 990
Splinter Cell Double Agent	2 990
Stalingrad	1 990
S.T.A.L.K.E.R.	6 990
Star Trek Legacy	1 990
Star Wars Battlefront	3 990
Battlefront 2	5 990
Knights of t. Old Republic	3 490
KOTOR 2	3 990
Lego Star Wars	1 290
Lego Star Wars 2	3 990
Republic Commando	4 990
The Best of SW, 5 játék	9 990
régebbi SW játékok, /db	3 490
Starcraft Gold	1 990
Supreme Commander	7 990
Supreme Comm. Gold	11 990
SWAT 4 Gold HU	1 990
S.W.I.N.E. - HU	990

Született feleségek	2 990
Tabula Rasa /online	6 990
Terrorist Takedown 2 HU	2 990
Test Drive Unlimited	3 990
Thief 3	1 290
Timeshift HU	3 990
Tini Ninja Mutant Turtles	2 990
Titan Quest Deluxe kiadás	6 990
Titan Quest Gold	9 990
Tomb Raider Legend	3 690
Tortuga 2 A két kincs HU	2 990
Trackmania United HU	1 990
Train Simulator	2 990
Transformers	9 990
Turning Point: Fall of L. H*	7 990
Two Worlds	4 990
UEFA Euro 2008	7 490
UFO Afterlight HU	2 990
UFO Földönkívüliek HU	4 990
UFO Trilógia (2:HU, 1:EN)	4 990
Universe at War	9 990
Unreal Tournament 3 HU	4 990
Viva Pinata	6 990
War Front HU	3 990
Warcraft 3 Gold	3 990
Warhammer Mark ofChaos	4 990
Wh 40K: Dawn of W. Goty	1 990
Dawn of War Soulstorm	7 990
Warrior Kings: Battles	990
Witcher HU	7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H	11 990
World in Conflict HU	3 990
World of Warcraft	2 990
WOW Burning Crusade	4 990
WOW BattleChest	8 990
60 napos Gamecard	7 990
X3: Reunion	1 990
Xpand Rally	1 990
Zoo Tycoon 2 HU	2 990

Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.05.08-06.04., III. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

Az angyalok városa

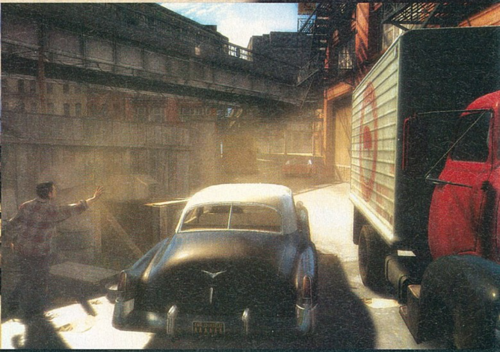
MAF

fejlesztő > 2K Czech kiadó > Take Two web > www.2kgames.com/mafia2

írta · Jatfield

A cég Illusion Softworks néven indult 1997-ben, Csehországban. Ismertséget a később egy folytatást is megért Hidden and Dangerousszel szereztek, de az igazi elismerést a 2002-es Mafia: City of Lost Haven hozta el számukra. A régóta pletykált, és tavaly nyáron bejelentett folytatást már kiadójuk, a Grand Theft Auto fejlesztőit is magáénak tudó Take Two szerves részeként fejezik be, aki idén januárban felvásárolta a stúdiót és egy sokkal kevésbé hangzatos névvel látta el.

Az autós leszámolás menő dolog, csak a rendőri jelenléttel nem számoltunk



Mindenkinek van egy visszatérő álma. Ezek többnyire emberről emberre változnak (nem hiszem például, hogy rajtam kívül bárkit is megpróbált volna megerőszakolni egy hód), de ha az ébren álmodott dolgokra összpontosítunk, azok gyakran közösek. Abban pedig teljesen biztos vagyok, hogy nem egy játékfejlesztő ábrándozik arról, hogy megismétli a Grand Theft Auto-sorozat sikerét, vagy legalábbis minőségben felülmúlja azt, bízva abban, hogy ezt a játékosok is értékelik. Ezt a célt eddig nagyon keveseknek sikerült megközelíteni, hasonló elismertséget pedig még senkinek sem sikerült elérni. A cseh Illusion Softworks (csak azért is!) egyike ezeknek a keveseknek, és most arra készülnek, hogy teljessé tegyék a sikert a nagyszerű Mafia remélhetőleg még jobb folytatásával.

Az idén hat éves első részt kitörő örömmel fogadták a kritikusok és a játékosok egyaránt, ám a méltán megérdemelt üzleti siker valamiért elmaradt – máig sem érti senki, hogy miért. A kétségbeesésében a maffiához menekülő taxisofőr, Tommy Angelo nagyszerű történetét tehát csak egy szűk rajongóbázis emlegeti, azóta is folytatást követelve. Hogy miért? Teljesen meglepő módon a láthatóan szűkebb eszköztárral rendelkező Illusion egy nagyszerű atmoszférával bíró játékot alkotott annak idején, amin bár érződött a GTA harmadik részének hatása, a választott kornak és a szelídebb megközelítésnek köszönhetően azt a közönséget is megfoghatta volna, akik irtóztak a „bűnözőszimulátor" kegyetlenségétől.

"BÁR A GTA4 NAGYON MAGASRA TETTE A LÉCET, A MAFIA 2-NEK VAN ESÉLYE AZT ÁTUGRANI!"

ÚJRA A CSALÁDBAN

Bizonyos szempontból megkönnyítette a fejlesztők dolgát az első rész relatív sikertelensége, hiszen így csak a saját képességeik és személyes preferenciáik kötik gúzsba a kezüket (mondjuk selyemsállal). Ennek megfelelően úgy döntöttek, a Mafia 2 nem Tommy vagy valamelyik szereplőtársa történetét viszi tovább, hanem egy teljesen új és független történet fog kibontakozni a monitorunkon. Aggódni azonban a régi rajongóknak sem kell, utalások lesznek az elődben történtekre, elsősorban a játékban elrejtett húsvéti tojások formájában, úgyhogy egyáltalán nem árthat egy újrajátszás a megjelenés előtt. Az általunk irányított főszereplőt ezúttal Vitónak hívják, és az éppen végéhez közeledő második világhá-

MAFFIA nálunk?!

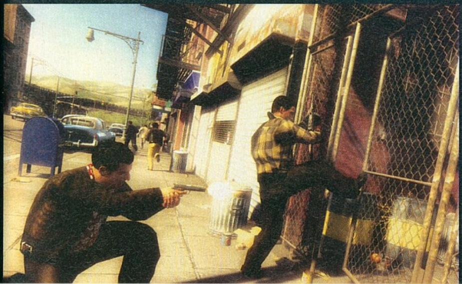
Irigykedni butaság lenne, de talán nem én vagyok az egyetlen, akiben felébredt a kíváncsiság, hogy vajon a „Polip" karjai nem nyúlnak-e elég messzire ahhoz, hogy közelebbi helyszínen is játszódhassék az új Mafia játék. A New York Times a kilencvenes évek elején még a lehetőségek földjeként emlegette az olasz szervezett bűnözés számára Bulgária, Románia, Csehszlovákia, Oroszország és Jugoszlávia mellett hazánkat is, de úgy tűnik, a szétlőtt olasz vendéglők és nyilvános leszámolások korszakát megúsztuk. Abban már korántsem lehetünk olyan biztosak, hogy nincsenek jelen, például a 'Ndrangheta több tízezer főt számláló „családja" pénzmosodáit szűkebb hazája helyett közép- és észak-Olaszországban, illetve Kelet-Európában üzemelteti, és azt mondják, Európa kokainpiacán monopóliumnak számítanak.

borúban töltött szolgálatából érkezik Empire Citybe, ahonnan egy félresiklott rablási kísérlet nyilvánvaló eredménye elől menekült a seregbe. Hibájából nem tanulva hamarosan felveszi a kapcsolatot régi barátjával, Joe Barbaróval, és fejest ugranak az alvilági életbe. A két személyiségében gyökeresen eltérő férfi ugyan közel egyforma fontosságú szerepet játszik a történetben, ám irányítani csak Vitót tudjuk majd. Persze nem csak a szereplők változnak. A cseh fiúk mélyebb történetet is ígérnek, az első rész 400 oldalas forgatókönyvét hasonlítva a folytatásához, mely 700 oldalra rúg, és azt fejtegetve, hogy míg az előd egy romantikus mese volt a gengszterfilmek stílusában, ez egy valódibb és kegyetlenebb világot mutat majd be. A város alvilágát három szervezet viszonya határozza meg, a Falconi, Vinci és Clemente családoké, melyek között természetesen Vito és haverjai lesznek a mérleg nyelve. Dicsőséges felemelkedést azonban ne is várjunk, a játék nem csak arról szól, hogyan ér el magas pozíciót egy klánban az egyszeri bankrabló, de a bukás lehetőségei is ott lesznek majd, és mi, a játékosok határozhatunk a főszereplő karrierjének ívéről. A három felvonásra osztott drámát körülbelül két órányi átvezető videóval kerekíti ki a játék, és a történet végére az említett döntések bizony alaposan hatással lesznek.

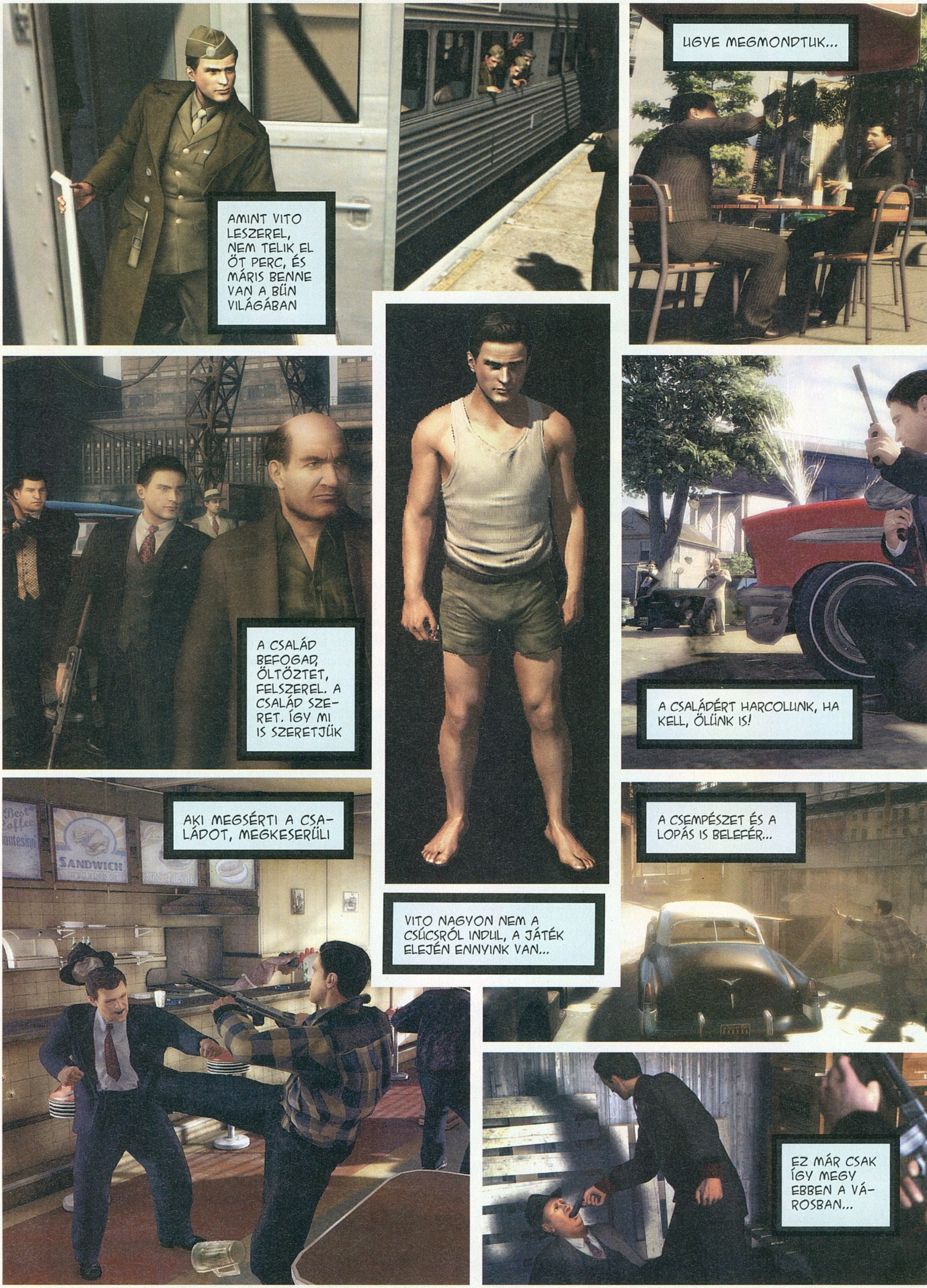
TESZ-VESZ VÁROS

Míg Lost Haven hangulatát elsősorban a nagy pontossággal és korhűen kidolgozott

Ez a rács nagyon megemlegeti ezt a napot: lerúgtuk a lakatját, meglőttük a testét, és ha nem marad csöndben, hát bizony a balta is előkerül...



VITO A SEMMINÉL IS KEVESEBBKÉNT INDUL, DE A CSÚCSRA IS ELJUTHATUNK VELE



MIKE

Az alant látható képen nézelődő úr kissé lepattant külseje ne tévesszen meg senkit, kulcsfontosságú szerep jutott neki, bár kapcsolata a főhősökkel finoman szólva sem indul zökkenőmentesen. Egy alaposabb szidás után a Joe kabátjára került olajos ujjnyomai miatt tőle fogja Vito megkapni az első feladatát, mely egy autó leszállítása lesz, lehetőleg olyané, ami nem áll körözés alatt, és nem úszik tetőig olajban. Szerény kezdetek, mi?

Valószínűleg nem nekünk fogják adni a város díszpolgára címet

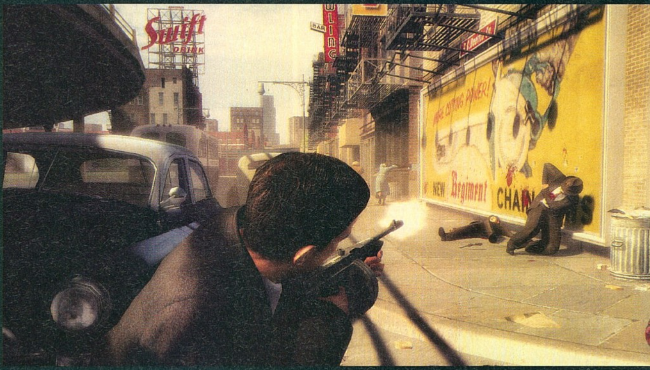
"A MAFIA 2-BEN A TÖRTÉNETEN LESZ A HANGSÚLY, NEM PEDIG A VÁROS ÖNKÉNYES FELDÚLÁSÁN, LEROMBOLÁSÁN"

járművek, épületek és járókelők, illetve az őket kísérő zajok és zenék adták, bizonyos fokig ellensúlyozva a gyakran tapasztalható ürességet és az interakció szinte teljes hiányát, addig Empire City esetében ezek csak egy részét képezik majd a '40-es évek végét idéző atmoszférának. A 10 négyzetkilométeresnél is nagyobb, első pillanattól bejárható városban számtalan apróság várja majd a felfedező hajlamú játékost. Nincsenek többé hajszálra egyforma helyszínek, a számtalan szabadon bejárható épület mindegyikéről azonnal eldönthető, hogy a város több tucat negyede közül melyikben járunk épp. Annak eldöntése, hogy pontosan milyen városban járunk viszont már nem ilyen egyszerű. Akik láthatták a játékot, beszélnek Golden Gateről és Brooklin Bridge-ről, sőt, az Empire State Buildinget is felfedezni vélték egyesek, tehát az igazság valahol San Francisco és New York között van, és valószínűleg nem is olyan fontos.

Az már inkább, hogy a járókelők többé nem pusztán díszletelemek, de élő, lélegző és az elvárható módon tevékenykedő lakói a városnak. Sétálnak, buszra várnak, dohányoznak (ez már az előző részben is központi tevékenysége volt a szereplőknek), a csövesek guberálnak, egyszóval élik mindennapjaikat, amiben bizonyos fokig mi is részt vehetünk. Bármikor betérhetünk egy vendéglőbe, vagy ha úgy tetszik egy utcai hot-dog árushoz és rendelhetünk egy adag ételt, feltöltve életerőnket egy-egy összecsapás után. Elég tőkét összeszedve akár saját lakást is vásárolhatunk a szajré tárolására és persze bázisnak. Talán ebben is segítségünkre lesz, hogy ha tájékozódni szeretnénk, kezünkbe vehetünk egy újságot, bepillantást nyerve

Joan Burner szerepe még nem teljesen tisztázott, az újságíró hölgy vagy Vito vagy Joe barátnője lesz

Ebben a sikátorban én vagyok az úr, itt csak én rejthetek hullát a csomagtartóba!



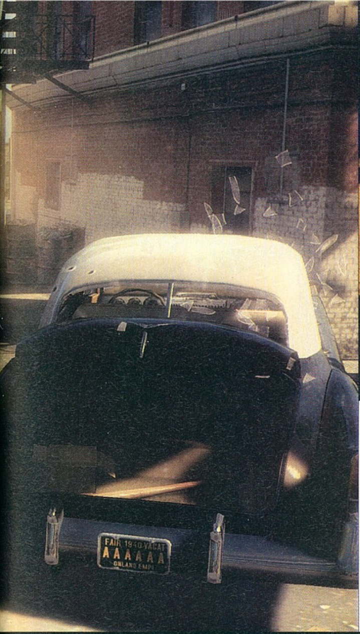
Vito egészen új utakat mutat a hagyományos falfestésen felnőtt fiatalság számára a graffitizésben

a korabeli hírekbe, vagy bekapcsolhatunk egy rádiót, hogy közvetlenebbül csatlakozzunk az információáramlásba helyi hírek és a rendőrségi csatornák révén. Számtalan egyéb apró tárggyal való interakció szolgálja a játék világának hihetőségét, ráadásul a használatnak két módja van, alap és agresszív, bár ennek részletei még nem ismertek. Bízunk benne, hogy a cseh fiúk tudják, mit csinálnak, amikor engednek bennünket agresszívan közelíteni egy csaphoz, kapcsolóhoz vagy székhez. Az autók és kirakatok esetében egyértelműbb ez, előbbit egy jól irányzott lövéssel zárjától megfosztva meglovasíthatjuk, utóbbin keresztül behatolva pedig az eladót megkerülve tehetjük magunkévá a kiszemelt árut, legyen szó ételről, fegyverről vagy ruháról.

Nem minden interakció jelent persze csupán szöszmötölést, közvetlen hatással bír például a játékra, ha betérünk egy ruhaboltba, bármilyen furcsának is tűnjék ez elsőre. Akárcsak a GTA-ban az instant autófestő garázsok, úgy itt a butikok és ruhaszalonok nemcsak optikai tuninggal szolgálnak Vito számára, de a leggyorsabb módját jelentik, hogy megszabaduljunk a nyomunkban csaholó kopóktól. Egyébként az ő viselkedésük is sokat fejlődött az elődhöz képest, melynek bár kétségkívül egyedi ízt kölcsönzött a szigorú rendőri jelenlét, sokan mégis bosszantónak találták, hogy a tevékenységünkkel óhatatlanul együtt járó közlekedési kihágásokat lépten-nyomon feljajduló szirénák kísérték. Jobb esetben ezt pénzbírság követte, de a túl határozott fellépésnek akár börtön és az aktuális küldetés meghiúsulása is lehetett az eredménye. Ebben a részben nem csak a mi csínytevéseink késztetik őket cselekvésre, a városban tevékenykedő többi alvilági figura is könnyeden figyelmük középpontjában találhatja magát. Ilyenkor megélénkülnek az autónkban hallgatható rendőri csatornák, és maguk a rendőrök is, tehát nem árt mindenkinek, ideértve Vitót is, is meghúzni magát. Nem kevésbé hasznos figyelni ezeket az adásokat, akkor sem, ha mi követünk el valamit, hősünk és aktuális járműve külsejéről adott leírás jó támpontot nyújthat abban, hogy milyen irányban módosítsuk ezeket. Ez már csak azért is fontos, mert nem csak a véletlenül arra kószáló jardok erednek nyomunkba, ha elég nagy a törvényszegés, erősítést is hívnak.

KORSZERŰEN KORHŰ

Másik gyakorta emlegetett kényes pontja volt a Mafiának, hogy arányában sok időt töltöttünk négy keréken, aminek egyik oka talán a gyalogos részek kissé elnagyolt irányítása volt. Ennek most vége, az Illusion egyenesen az egyik legnagyobbtól, a Gears of Wartól kölcsönzött megoldásokat, melynek köszönhetően nem csak a nézet változik dinamikusan a



Ha szanaszét törtük a kocsit, egy látogatás a szerelőnél, majd egy az autómosóban, és máris mintha vadiúj lenne

AZ ÉV VERSENYE

Az eredeti Mafia egyik legemlékezetesebb momentuma talán mindenki számára az volt, amikor szembetalálkozott a játékvitathatatlanul legnehezebb kihívásával, és azt végül, vagy huszadik próbálkozásra sikerült leküzdenie (még egy külön hivatalos patch is kijött, ami ezt könnyítette, de büszkén jelentjük, hogy Sasa és Chris is leküzdötték enélkül). A 2K Czech képviselői megerősítették, hogy versenyek az új részben is lesznek, de nevetve nyilatkozó fejlesztők közölték, hogy ezúttal jobban odafigyelnek a kiegyensúlyozásra. Igaz, az újabb, sokkal vadabb kocsik miatt már alapból jobbnak tűnik a dolog. Mert valljuk be, hatvannal előzni nem egy nagy élmény...

hagyományos és a váll fölötti kamera között, de a fedezékek is hasonlóan kiemelt szerepet kapnak. Ebben a nyilvánvaló okok mellett a racionalizmus is vezérelhette a fejlesztőket, hiszen Vito halandósága nem sokban különbözik bármelyikünkétől, a Tommygunokból záporozó golyók bármelyike magában hordozza a bukás lehetőségét, így logikus lépés valami golyóállónak vetni a hátunkat. Ha pedig közelharcra kerül sor, hősünk akkor sem lesz elveszve. Amellett, hogy a város küzdőtermeiben elsajátíthatja a leghatásosabb önvédelmi fogásokat, élő pajzsként is használhatja ellenfeleit a sportszerűtlenül fegyverrel közelítő riválisok ellen. Amúgy az autós részek is megváltoztak, hisz az újabb járgányok gyorsabbak, erősebbek lesznek, mint a régiek, melyek hegynek fel olykor még a harmincas tempót sem bírták. Ha pedig mégsem vágyunk ilyesmire, akár taxiba is szállhatunk, és szemernyi gyanút sem keltve elvitethetjük magunkat a város bármely pontjára.

Természetesen nem marad érintetlen az elõd méltán ünnepelt autós része sem. A megszokott igényességgel és nagy számban kidolgozott korabeli járműveket még inkább magunkénak érezhetjük, és ez nem csak a testreszabható rendszámtáblák miatt van. Gondoskodást is igényelnek, amit tankolással és az autómosók rendszeres látogatásával adhatunk meg nekik. Ezt természetesen meg is hálálják, nem csak lábunk kímélésével, de például nyitható csomagtartóval is, melyet dugig pakolhatunk fegyverrel, szajréval vagy holttestekkel. Ha pedig nem a különböző úton-módon magunkévá tett oldtimerekről van szó, automatikusan felmerül a megsemmisítés lehetősége, amit az ígéret szerint a lehető leglátványosabb módon hajthatunk végre. Az autóknak nem csak a zárai és kerekei lőhetők ki, de a benzintank is, aminek köszönhetően füstölgő roncsokat hagyunk magunk után megolvadt abroncsokkal. Bár a korabeli járgányok korlátai miatt esztelen száguldásra ezúttal sem számíthat senki, a lehetőségekhez mérten kivitelezhető nagyfokú járműamortizálás a Burnout Paradise-ban látottakhoz mérhető a beszámolók szerint.

Volt a Mafiának egy olyan vonása is, ami fölött bár szintén eljárt az idő, kiköszörülése nem sok olvasónk tetszését nyeri majd el. Az első rész konzolátiratai mélyen az elvárt szint alatt voltak, rendre 20-30%-kal alacsonyabb értékeléseket és szánalmas eladási statisztikát produkálva. Ezúttal azonban a jelen generáció konzoljai jelentik a fókuszt a fejlesztés során, és a PC-s átirat csak hetekkel, esetleg hónapokkal később várható, á la GTA, remélhetőleg azonos színvonalon. A képek amúgy ebből a verzióból vannak, arról azonban mélyen hallgatnak a fejlesztők, hogy milyen konfiguráción is készültek – mindenesetre mi nem lepődnénk meg egy Crysis körüli-feletti gépigényen... Igaz, ez meg is látszik: a belső terek kidolgozottsága páratlan, így végre nem csak egy asztal meg két szögletes fotel lesz a lakásokban. Nagyon sok helyszínre lehet majd bemenni (töltögetés nélkül, mint az új GTA-ban), és mindenhol egyedi kialakítás vár ránk. Joe szobája például tipikus agglegény fészek, mosatlan edényekkel, gyűrött ruhákkal, koszos ágyneművel. Egy ismerősünk, a nett Joan Burner háza viszont – bár ez nem egy három emeletes kastély – tiszta, stílusos és világos.

Persze vannak dolgok, amik minimális változtatást is alig igényelnek, mint például az első részben hallott nagyszerű zenei aláfestés és a kiváló szinkron, melynek nem egy hangja a Sopranosból is ismerős lehet. Na meg persze maga az alaprecept, amely úgy idézi a GTA-t, hogy egyedi és önálló tud mellette maradni. Még pontosabban fogalmazva: itt nem a hatalmas szabadság a lényeg, nem a millió mellékes dolog, melyek között a sztori néha-néha elveszik, hanem a történet, mely minden bizonnyal olyan erőteljes és magával ragadó lesz, mint bármely maffia-film!

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 50%

VÁRHATÓ SIKER 100

A hat évnyi türelem jövőre meghozza eredményét, és ismét megtapasztalhatjuk, milyen az, amikor az a család ölel keblére, amitől a legtöbben szívesebben maradnának távol. A cseh csapat egyszer már bizonyította, hogy mindenkinél jobban meg tudják ezt mutatni, bízunk benne, hogy nem felejtettek!

JATFIELD

PRO: A Mafiától megszokott minőség, ragyogó grafika, zene és történet, korszerű tálalásban

KONTRA: PC-re csak átiratot kapunk, annak minden kockázatával

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009

GAMERS DAY 2008

írta · Grath

Már tavaly is sok tavaszi kiállítást tartottak a kiadók, de amit idén produkálnak, arra még nem volt példa. Pár oldallal korábban Sasa beszámolóját olvashatjátok az EA prezentációjáról, én a Midway vendége voltam, de a következő hónapok is ennek a jegyében telnek: többek között a Sierra, a Ubisoft, a Sony és a Microsoft bemutatóira vagyunk hivatalosak, nem is beszélve a rengeteg, egy-két játékkal foglalkozó túráról.

A Midway másodszor rendezte meg a Gamers Day névre keresztelt show-ját, ezúttal a This is Vegas játék tiszteletére Las Vegasban. Az elegáns pihenőhely, a Red Rock Casino falai között rendezték meg a show-t, ahol egy koktél mellett, medence partján lehetett kipróbálni egy csomó játékot, és el lehetett beszélgetni a készítőkkel. A legnagyobb durranás mindenképpen az új Mortal Kombat volt, és jó hír, hogy annyi-annyi év kihagyás után végre van esély a PC-s változatra is. Hivatalosan csak konzolokra jön, de mikor rákérdeztem erre a játék producerénél azt válaszolta, hogy bár ígérni semmit nem mer, lát esélyt a dologra; hála az Unreal 3 motornak, melyet ugye nem egy óriási bravúr átírni PC-re... A beszámolóhoz jó szórakozást kívánok, akit pedig érdekel a rendezvény részletesebben is, az olvassa el beszámolómat a blogomon, a PGO-n!

"A MIDWAY LAS VEGASBAN MUTATTA BE AZ IDEI ÉVRE TERVEZETT JÁTÉKAIT. A LEGJOBB AZ ÚJ MORTAL KOMBAT VOLT!"

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

fejlesztő > Midway Amusement
megjelenés > 2008. negyedik negyedév

Ha Sub-Zero és Batman összeraknák, amilyük van, lenne egy teljes sisakjuk

A show legnagyobb meglepetése és igazi sztárja az új, Unreal 3 motorral szerelt Mortal Kombat debütálása volt. Előre csak azt tudtuk, hogy lesz új Mortal, azt azonban nem, hogy mivel próbálkoznak. Visszamennek oldschool 2D-be? Továbbviszik a MK Shaolin Monks kalandozós vonalát? Rámennek az online bajnokságokra? Alaposan meglepődtünk, hisz az új Mortal legnagyobb húzása, bombameglepetése a címében is olvasható: A régről ismert csapat tagjait a DC képregények legnagyobb ászaival veti össze. Mivel a bemutató csak egy rövid videót tartalmazott, megkerestem Ed Boont, a sorozat kitalálóját és Hans Lót, a játék producerét, hogy meséljenek még kicsit erről a fura jószágról.

pc guru: Hogy jött össze ez a párosítás – úgy a való életben, mint a játék világában?

Ed Boon: Már régóta gondolkoztam egy keverék játékon – a Mortal Kombat legénysége egy másik játék felhozatala ellen. Kevesen tudják, de a '90-es években majdnem összehoztuk a Mortal Kombat vs Street Fighter játékot. Szóval most is ilyesmin törtem a fejem, kerestem a partnereket, de végül az egyik marketingesünknek támadt az az ötlete, hogy megkeresi a DC-t ezzel. A többi, ahogy mondani szokás, történelem.

Hans Lo: A játék sztoriját pontosan még nem mesélnénk el – de lényegében sötét mágia hozza össze a két világot, és mindegyik társaság azt hiszi, hogy a másik támadta meg az otthonukat. A történetet mind a két oldalról lejátszhatjuk, és persze minden egyes karakternek is más lesz némiképp az útja.

HALÁLOS TITKOK

-Az első rész konzolos megjelenése egy év alatt 1.1 milliárd dollárt hozott a Midwaynek.
-Az első Mortal-film soundtrackje tíz nap alatt lett platinalemez (egymillió eladott példány).
-A Mortal Kombat volt az első verekedős játék, melyben volt egy titkos karakter, Reptile.
-A sorozat kitalálója, Ed Boon adta Scorpion hangját az első mozifilmben.
-Eredetileg a Mortal Kombat egy Jean-Claude Van Damme film alapján készült volna, erre már csak a színészre hasonlító Johhny Cage karaktere emlékeztet.

MORTAL KOMBAT

Egyelőre nem tudjuk, hogy mit fognak kezdeni a DC szuperhősök képességeivel, mondjuk Superman sebezhetetlenségével, repülésével...

„NEM TUDJUK, HOGY KIVÉGZÉSEK NÉLKÜL MENNYIRE LESZ MORTAL A MK VS DCU...”

pc guru: A játékmenettel kapcsolatban: marad "szimpla" egy az egy elleni verekedős játék, vagy lesz valami extra ilyen téren is benne?
Hans Lo: A játékmenet marad az oldschool verekedés, ahogy te is mondtad, egy karakter egy másik ellen. Újítások persze lesznek, ilyen a Freefall Kombat vagy a Klose Kombat. Az előbbi lényege, hogy zuhanás közben – mondjuk ha kiütsz valakit egy épület oldalán – is lehet bunyózni, a másiké pedig az, hogy ha megragadsz valakit, a kamera bezoomol, és mintha csak egy boxjátékban lennél, minden ütést, minden sérülést látni fogsz.

pc guru: Egyelőre négy karaktert jelentettetek be, kérlek nyugtassatok meg, hogy sokkal több lesz – és ugye a gonoszok is itt lesznek?
Ed Boon: Ó, igen, a gonoszok itt lesznek – ők a kedvenceim! A bejelentéskor csak a leghíresebb karaktereket mutattuk be mindkét oldalról (Scorpion és Sub-Zero, illetve Batman és Superman), de az E3-on, illetve a Games Convention alkalmával is felfedünk párat. Egyelőre 20 vagy 22 karakterben gondolkodunk, egyelően elosztva a frakciók között.

pc guru: A DC biztos sok dologba szól bele, minket két dolog érdekelne igazán. Kivégzések lesznek? Mi lesz a DC-karakterek, mondjuk Superman extrém erejével, képességeivel?
Hans Lo: A játékot ezúttal nem a felnőtteknek, hanem a tiniknek szánt korhatár-kategóriába szánjuk, szóval kevesebb vér lesz. A kivégzések kérdése érdekes téma... egyelőre maradjunk annyiban, hogy lesznek látványos, a harcot lezáró mozdulatok, de igazi halál, gerinckitépés és társai nem lesznek. A karakterek kiegyensúlyozása fontos dolog, de mikor mágiával magyarázunk mindent, az is belefér, hogy pár karakter meggyengül, pár képesség elveszik.

pc guru: Reméljük az E3-on is találkozunk, és akkor közlékenyebbek lesztek!
Eb Boon: [nevet] Úgy legyen!

FURCSA PÁROSOK

A Mortal Kombatok, és a DC képregények hőseinek összeeresztése bár sokakat meglepett, korántsem az első lépés a hülye találkozások sorában. A sort a Marvel vs Capcom kezdte, ahol megannyi marveles szuperhőst eresztettek össze a Capcom híres karaktereivel (ott volt a Street Fighter-brigád mellett Mega Man, valamint a Resident Evil, a Darkstalkers, a Ghosts 'n' Goblins és Strider játékok hősei). Ez jól sült el, és ötletet is adhatott a MK vs DCU-hoz. Ennél sokkal furább azonban az a keveredés, amit a Soulcalibur 4 kapcsán ejtettek meg a fejlesztők (és a marketingesek). A remeknek ígérkező verekedős játék X360-as verziójában Yoda, míg a PS3-asban Darth Vader lesz játszható karakter. Ehhez már tényleg nem tudunk hozzászólni...

WHEELMAN

fejlesztő > Midway Newcastle megjelenés > 2008. III. negyedév web > www.wheelmangame.com

Nem tudtuk igazán, hogy mit várjunk ettől a már évekkel ezelőtt bejelentett játéktól: azt persze tudtuk, hogy Vin Diesel a főszereplő, és a marketinghadjárat alapján nyakig benne is van a fejlesztésben. Ez a múltban sült el már nagyszerűen (Chronicles of Riddick) és borzalmasan (xXx) is, szóval sok támpontot ez nem jelentett.

Ezért is örültünk, hogy a játékot végül az egyik producer, Simon bemutatta nekünk. Ez alapján kiderült, hogy egy Driver-szerű, küldetésekre bontott játékról van szó, nem pedig egy GTA jellegű, szabad száguldásról. A történet szerint Barcelonában járunk, ahol a Vin Diesel által alakított (és szinkronizált) hősünk keveredik bele egy bűnszövetkezet vitás ügyeibe. Egész pontosan egy CIA-ügynököt alakítunk, aki a beépül-feltör-kismer-jelent terv alapján dolgozik. Igen ám, de a képbe bejön egy gyönyörű katalán hölgy, és ez persze alaposan megbonyolítja a dolgokat.

A sztori viszonylag egyenes ágon szalad, de néha lesz lehetőségünk választani, például munkaadók között: a helyi erők mellett a román maffia is erőteljes szerepet kap az eseményekben.

> „A FILMVERZIÓ CSAK 2009 LEGVÉGÉN KERÜL A MOZIKBA, DE ANNAK SZTORIJA TELJESEN MÁS LESZ, MINT A JÁTÉKÉ”

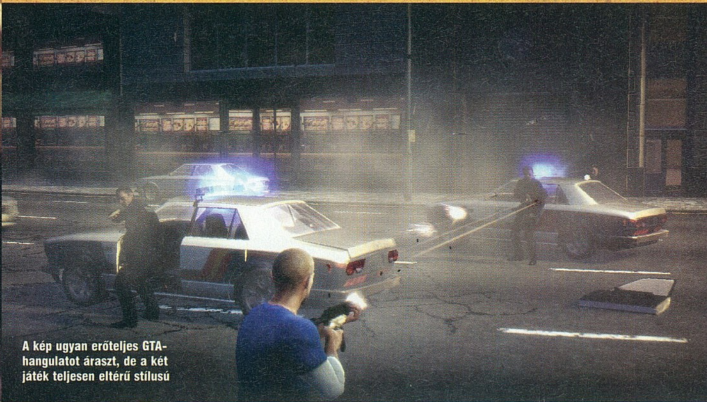
Maga a játék mint említettem leginkább a Driver-sorozatra (annak is az utóbbi részeire) hasonlít: általában kocsiban kezdünk, és mivel a bűnbanda sofőrjének szerepét alakítjuk, a dolgok általában hamar elromlanak. Mi menekítjük ki a bandatagokat bankrablások, rablógyilkosságok után, mi szállítjuk a főnököket a riválisok üldöztetése közepette és így tovább. Közel húsz küldetés vár ránk, melyek nagy része, Dean szerint legalább 70%-a, a kormány mögött zajlik majd. Persze ki is szállhatunk, akár lövöldözni, akár autót váltani (majdnem minden elköthető).

Lesz pár különleges húzásunk, ilyen például, hogy a sima ütközések mellett a második analóg karral (a PC-s irányításról még nem döntöttek) lehet dodzsemezni, az így eltalált autók a fizikát meghazudtoló módon szálltak messzire. A másik, a fejlesztők által nagyon dicsért dolog a Cyclone névre hallgató manőver, melynek lényege, hogy a kéziféket berántva autónk megpördül, tolatva megyünk tovább, és mi eközben lövöldözhetünk a minket kerge-

GAMERS DAY 2008

tőkre a szélvédőn keresztül. Realitásból bukta, de hangulatos, az egyszer biztos!

A látvány egyelőre bizony hagyott kívánnivalót maga után (csak az X360-as verziót mutatták), bár az tény, hogy Barcelona alaposan ki volt dolgozva. A későbbi küldetések alatt már viszonylagos szabadságunk lesz, ráadásul minden misszióban temérdek szkriptelt esemény emeli az adrenalinszintet (az első fejezetben például egy felrobbanó benzinszállító lángjai között ugratunk be egy irodaházba). Meglátjuk, hogy a küldetéseket menynyire tudják változatosra elkészíteni, és hogy milyen lesz a PC-s verzió látványvilága – mert a látottak alapján még bármi lehet belőle...

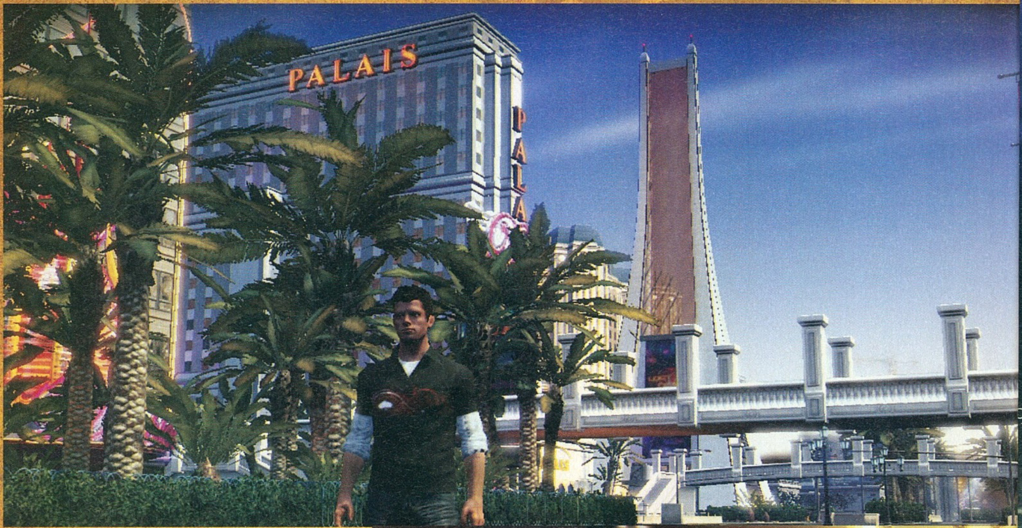


A kép ugyan erőteljes GTA-hangulatot áraszt, de a két játék teljesen eltérű stílusú

Még Vin Diesel mellizma is az eredeti alapján lett lemodellezve

THIS IS VEGAS

fejlesztő > Surreal megjelenés > 2008. III. negyedév web > www.thisisvegasgame.com

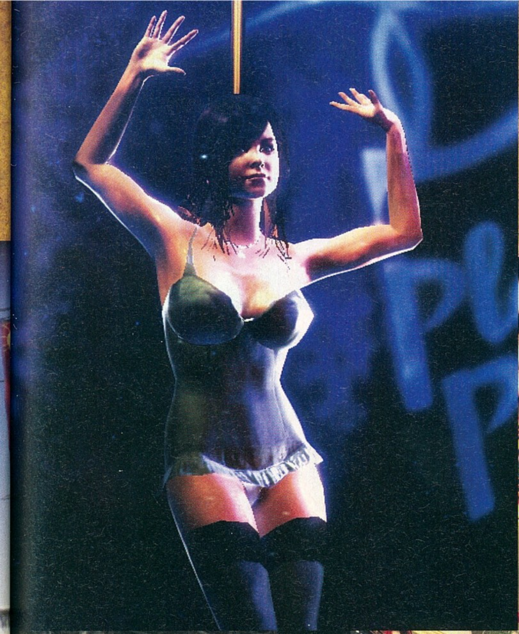


Néhány hónapja Hancu már írt erről a játékról, és akkor még úgy tűnt, hogy ez egy jóravaló GTA-klón lesz sok csajjal, kocsival és egyéb vegasi elemekkel – no meg a világ legdebilebb háttérsztorijával (egy milliomos megpróbál családközpontú helyet faragni a Bűn Városából, ezt akarja megakadályozni züllött hősünk). Most kipróbálhattuk a játékot működés közben, és bizony elbizonytalanodtunk – paradox módon most sokkal kevésbé értjük a játékot, mint ezelőtt...

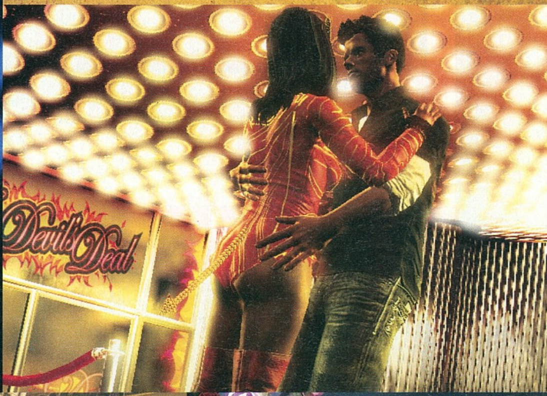
Mindez azért van így, mert a fejlesztők szemernyi figyelmet sem fordítottak a bemutató során a GTA-ból megszokott dolgokra, úgymint történet, lövöldözés, küldetések, autóvezetés, vagy bármi ilyesmi. Ehelyett a partielemekre koncentráltak, amik szerintük a vegasi életérzés alapját jelentik, és amelyek majd elválasztják a This is Vegast a többi, minden bizonnyal sokkal ócskább játéktól. Hát, majd meglátjuk, egyelőre mindenesetre kissé szkeptikusak vagyunk...

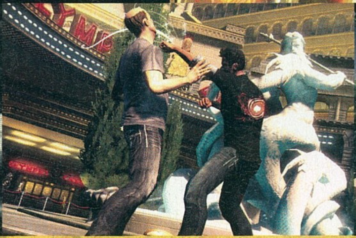
„MIVEL A JÁTÉKBÓL CSAK A PARTIZÓS RÉSZEKET MUTATTÁK MEG, RENGETEG DOLOGRÓL NEM TUDUNK MÉG BESZÁMOLNI..."

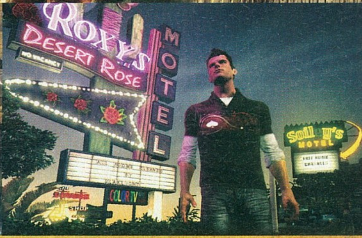
A bemutatott jelenetben hősünk belép egy nightclubba, ahol az ismerős DJ-lányka (körülbelül három négyzetcentiméter selyembe öltözve) felkér minket, hogy az üresen pangó épületbe varázsoljunk igazi vegasi partihangulatot. Ez lényegében három minijáték végrehajtását jelenti, melyek után pontokkal jutalmaz minket a játék (ezekből kell X mennyiséget összeszedni, hogy beinduljon a majális). Az első a klasszikus táncolós já-



Ha sok letaperolt, lesmárolt digitális nőt szeretnél látni, a This is Vegas neked készült!







Ha nagyon durván csalunk, a kaszinó biztonsági szolgálata kedélyesen megagyal minket

tékok mintájára készült, ritmikusan kell nyomogatni a gombokat, karakterünk erre vadul pörög, ugrál, ráz, egyszóval csak úgy ömlik belőle a modern tánc. Már ez is elég ciki volt, de ami ez után jött, arra végképp nem voltunk felkészülve: a bárpultos kiszolgálás minden idők egyik legbénább, legótvarabb minijátéka. Három sorban érkeznek a vevők, tüzet, jeget, sört kérve, vagy balhézva (ekkor ütni kell őket bőszen). A teendőnk mindössze annyi, hogy a megfelelő helyre manőverezve megnyomjuk az adott akcióhoz tartozó gombot. Ha ebből is elég sokat teljesítettünk jól, akkor végül kidobóskodni kell, azaz egy renitens részeget le kell verni az amúgy egész kidolgozott közelharci rendszerrel (vannak kombók, lehet hajigálni az embereket, de baseballütő nem lesz a fejlesztők szerint. Kár...).

Szóval ez az a partizás, ami a játék lényege – és mivel a játék készítői nem voltak hajlandóak megmutatni az épületen kívüli, nyílt, GTA-jellegű részeket, sok mást nem is tudunk róla. Álljon itt mégis egy felsorolás arról, amit láttunk, hallottunk a vagy fél órás bemutató során. Hősünk egyetlen üveg sörtől lerészegedik, ekkor a képernyő eltorzul, karakterünk pedig tántorogni kezd (egy vizeléstől józanodik ki, ami, és ezt higgyétek el nekünk, nem egészen így van a valóságban). Vehetünk új ruhákat, szemüvegeket hősünknek, és még fodrászatba is mehetünk vele, hogy még vadítóbb legyen (természetesen klasszikus Elvis-séró is lesz, elvégre Vegasban vagyunk). Kaszinózás közben lehet csalni, minél durvábban csináljuk, annál jobb eséllyel bukunk le. Részt vehetünk egy vizespóló bajnokságon is, mint locsolóember.

Hogy mindebből hogy lesz teljes értékű játék, azt nem tudjuk – a bemutató alapján ez egy közepesnek ígérkező minijáték-gyűjtemény a tomboló hormonokkal rendelkező ifjúság számára, és nem pedig egy rendes, és az első hírek alapján általunk elvárt GTA-klón. A fejlesztők szerint azért, mert az alkalmi játékosokat is szeretnék bevonni, hogy így jól kiszélesedjen a vásárlók rétege.

A GTA San Andreasból 21 és fél millió fogyott eddig – hová akarják még szélesíteni az érdeklődők rétegét...?!

MARVEL™

írta · Grath

A képregények és a játékok rajongói között sok a közös pont, így nem véletlen, hogy a képregények szereplői évtizedek óta sűrű visszatérői a játékoknak. Idén a Marvel három játékkal jelentkezik (jövőre még több várható), most ezeket mutatjuk be nektek.

A Hihetetlen Mokány

THE INCREDIBLE HULK

Amit nem tudtál Hulkról: Mikor vért adott a súlyosan sérült unokahúgának, abból is előbújt az „állat", így megszületett She-Hulk karaktere.

A képregényhős: Az 1962-ben debütált Hulk eleinte még szürke volt, és csak nyomdatechnika okok miatt váltottak zöldre az alkotók. A hatalmas, dühöngő szörnyeteget egy gammabomba robbanása hozta létre, a monstrum Bruce Banner, a fiatal tudós alteregója – lényegében ha Bruce bedühödik, előbújik belőle a másik, zöld énje.

A filmhős: Bár a mozikba csak Ang Lee túl hosszú filmeposzával jutott el, a tévéképernyőkön sokat szerepelt. Volt két saját rajzfilmsorozata, és egy négy évig futó élőszereplős szériája is. Persze a játék apropója az Edward Norton által írt és játszott új film, mely júniusban kerül a mozikba.

A játékhős: Az Incredible Hulk a zöld óriás hatodik programja lesz (a legfurcsább egy csak szöveges kalandjáték, a legjobb meg az Ultimate Destruction voltak). Az Edge of Reality által készített Incredible Hulk szerencsére ez utóbbira hasonlít, hiszen ebben is szabadon bejárható lesz a város, és itt is fontos szerepe lesz az eszeveszett pusztításnak. De tényleg, ha ahhoz van kedved, hogy egy taxival ledobj az égről egy helikoptert, majd annak a roncsával szétverj három felhőkarcolót, hát hajrá!

Behálózva. Megint...

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Spider-Man hamarosan szembeszáll ezzel a... ezzel a... ezzel az izével!

Amit nem tudtál Spider-Manről:
A Spider-Man Bullet Points nevű történetszálban nem Peter Parkerből lesz a Pókember – ő Hulkká változik.

A képregényhős: Peter Parkert, Pókembert mindenki ismeri: az övé a legsikeresebb amerikai képregényszéria, és a karakter popkulturális jelenség lett. Azt is mindenki tudja, hogy a fiatal tanulót egy radioaktív pók csípése alakította át, és hogy különleges képessége a falon mászás, a pókösztön és a mókás beszólások eregetése (a hálóvetés egy masina eredménye).

A filmhős: Az első film csodálatos volt. A második talán még jobb. Aztán jött a harmadik rész, és majdnem sikerült meggyűlölnünk Peter Parkert (Sam Raimit sikerült), a belőtt hajú, műmájer fickót. A Sony még három filmet akar, sajnos Raimi is a közelükben lesz (minimum producerként, de lehet, hogy íróként is), de 2010 előtt semmiképpen sem kerülhet mozikba a negyedik rész...

A játékhős: Az öreg Pók kismillió játékban vett már részt (a legjobb, amivel nem játszottál: Ultimate SM), de a WoS lesz az első, amelyben viszonylagos befolyásunk lesz hősünk útjára. Itt is megjelenik ugyanis a szimbióta-ruha, így elérhető lesz a fekete jelmez. Ez teljesen más mozgáskultúrát tesz elérhetővé, mint a hagyományos szerkó. Több végkifejlet lesz, még több böszme főellenséggel!

Vasból lettünk, acéllá leszünk

IRON MAN

Amit nem tudtál Iron Manről:
Az antikommunista felhangokban dúskáló Iron Man-szériát az alkotók visszafogták a vietnami háború kitörésekor, tiltakozásképpen.

Úgy tűnik minden Marvel-hősnek el kell sajátítania ezt a beállást

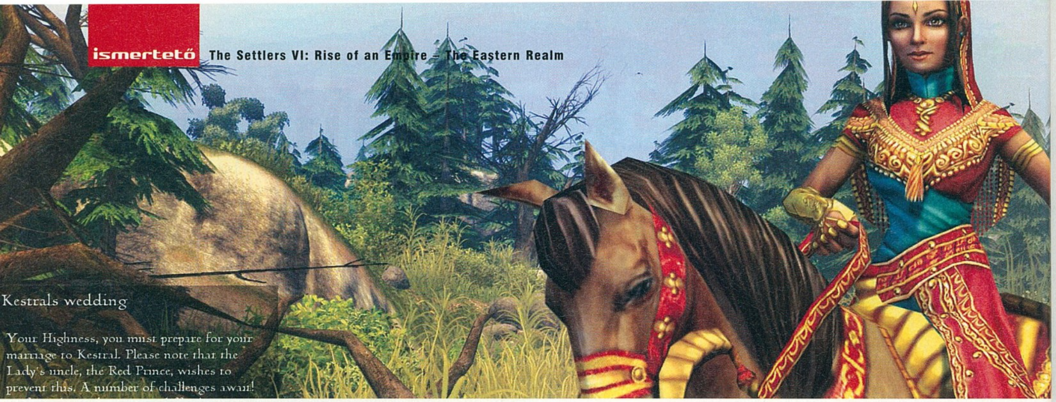
A képregényhős: Tony Stark már fiatal gyermekként is zseni volt, és mikor szülei meghaltak, ő vette át az ősök fegyvergyárának vezetését. Mikor foglyul ejtik, Stark csak úgy menekülhet meg a szívébe szúródott szilánktól, hogy egy energiával feltöltött páncélt eszkábál a mellkasára. Mivel e nélkül egy napig sem maradna életben, a páncél marad, csak egyre vadabb lesz és egyre többet tud (sugárágyú, EMP, energiapajzs, hangágyú, hologramos kivetítő plusz még pár "még sci-fibb" cucc).

A filmhős: Mivel Iron Man azért valamilyen szinten másodvonalbeli karakter (érdemei elismerése mellett sem mondható olyan ismertnek, mint Pókember, Batman vagy éppen Superman), eddig váratott magára a mozipremier (egy tévésorozata és egy rajzfilmje azért volt). A május elején nyitó (mire olvassátok, ez már megtörtént) film főszereplője Robert Downey Jr. lesz, aki várhatóan hiba nélkül játssza majd az alkoholista zsenit. Mély tartalmat nem, de rengeteg látványos akciót és vidám beszólásokat nagy tömegben várunk!

A játékhős: Ez lesz a Vasember első önálló játékszerepe, és a Secret Level stúdió mindent megtesz, hogy emlékezetes legyen. Csak a Vasember lesz irányítható (azaz Tony Stark mint üzletember nem), de vele rengeteget fogunk repülni és még többet lövöldözni. A páncélok (hét különféle, fejleszthető vasruhánk lesz) eltérő fegyvereket jelentenek, ráadásul választhatunk, hogy az energia inkább a fegyverekre, vagy mondjuk a mozgásra koncentrálódjon, így alkalmazkodhatunk az eltérő szituációkhoz.

FIZESS ELŐ MOST ÉS KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC JÁTÉKODHOZ ÉS MAGAZINODHOZ!
PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL FÉL ÉVRE (6 LAPSZÁM): CSAK 10 770 FT
20%? WOW!
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

választható
JÁTÉKOK
PC DVD
2142
BATTLEFIELD
18+
Games for Windows
PC DVD
HELLGATE
LONDON
18+
PC DVD
NHL 07
16+
CLASSICS
PC DVD
FIFA 07
3+
CLASSICS
PC DVD
NBA LIVE 07
3+
CLASSICS
Need for Speed
Most Wanted
12+
CLASSICS
PC CD-ROM
DELUXE EDITION
SIMCITY 4
3+
CLASSICS
PC DVD
COMMAND & CONQUER
16+
CLASSICS
PC DVD
Gyűrűk Ura
Harc Középföldéért II
12+
CLASSICS
PC DVD
Harry Potter
és a Főnix Rendje
7+
CLASSICS
PC DVD
HALF-LIFE 2
"...THE BEST GAME EVER MADE."
16+
PC DVD
FIFA MANAGER 07
3+
CLASSICS



Még egy adag telepes... írta · Flatline

The Settlers VI: RISE OF AN EMPIRE THE EASTERN REALM

No.3 PC GURU

fejlesztő > BlueByte kiadó > Ubisoft web > thesettlers.uk.ubi.com

Mikor Bate felhívott és azt mondta, hogy szeretné, ha írnék a nem is olyan régen megjelent Settlers hatodik epizódjának kiegészítő lemezéről, szökellve és tapsikolva rohantam a szerkesztőségbe a lemezért. Azt hittem valami megaszuper, csak sajtszószos tortilla által gerjesztett orgazmusközeli állapotok lesznek úrrá rajtam – sajnos azonban csalódnom kellett.

A Blue Byte-os fejlesztők fondorlatos, szexi macskamozgásos testcsellel szinte semmit sem csempésztek a kiegészítőbe, mely alapján teljes értékű terméknek lehetne nevezni. Több óra játék után sem mertem elhinni, hogy tényleg alig tartalmaz valami pluszt az Eastern Realm – aztán lassacskán meg kellett békélnem a gondolattal: ez ennyi, nem tévedek.

HOGY IS VAN EZ?

Azt tudjátok, hogyan végződött a Crimson Sabbath és Red Prince közti összetűzés az eredetiben, legalábbis tippelhettek, hiszen szinte minden happy end manapság. A küldetéslemez a harc utáni békeidőre koncentrál, legalábbis erre tesz kísérletet. Összefüggő történetet nincs, az az nem lesznek olyan pofás átvezető animációk, sem fordulatok, mint az alapjátékban. A Zöld Tűz istennője épp úgy gondolja, hogy rettentően nem tetszik neki a béke, és az új uralkodó. Ebből következik gyorsan, hogy ő háborúzni szeretne. Szerencsére Saraya birodalma ott fekszik épp a megtisztított területek mellett, s szövetkezik velünk, hogy ne legyünk annyira egyedül. Kapunk tehát egy új hőst, pár multiplayer pályát és néhány játékmechanikai újítást, melyet érezhetően a fő játékba szántak a fejlesztők.

AZ ÚJDONSÁGOK

Az a vicc, hogy ideális esetben ez a bekezdés lenne a leghosszabb, de jelen esetben olyan kurta lesz, mint Gears Of Warban az intelligencia. A játékos kap egy teljesen új menüpontot a játék kezelőfelületén, mellyel dekorációkat applikálhat a város különböző területeire (majdnem teljesen haszontalanul, teszem hozzá, mint Silent Hillben a WC-kagyló) és körülbelül ennyivel szúrják ki a szemünket. Jó-jó, igaz, lehet kutat is építeni immáron bárhová. Emiatt a fürdőházak szolgaszemélyzete, kik egyensúlyozva cipelték a vödröket, már nem szükséges, hogy a város fő terére csoszogjanak mártogatni. Akad még olyan is a tarsolyban (félévnyi fejlesztés után...), hogy újra lehet geológus pappert használni, ki ezúttal nem kicsoszog kopogtatni a he-

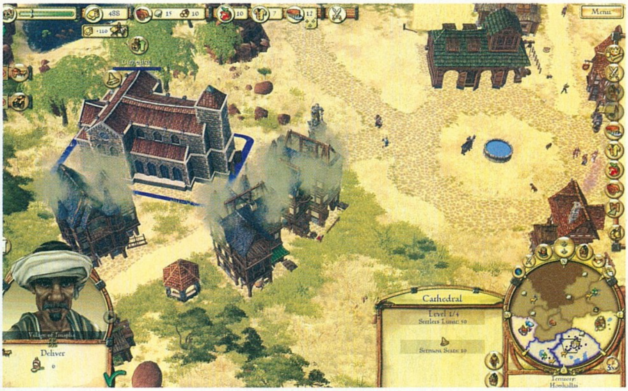
Hát igen, ezek a képek lehetnének az eredeti játékból is. Vajon onnan vannak? Ki tudja...

KULTÚRTÁMADÁS

Akinek nem tetszik az új kiegészítő, esetleg az egész Settlers VI. mizéria, annak sem kell aggódnia, hiszen a Ubisoft nem hagyja parlagon heverni a 10. évfordulóra kihozott, felújított **Settlers II: Next Generation** folytatását sem. A program **The Settlers: Rise of Cultures** néven fog berobbanni a piacra és három új nép kap majd benne helyet: a bajorok, a skótok és az egyiptomiak. Az ígéretek szerint megújul a harcrendszer, lesz egy új épület, ahol áldozatokat mutathatunk be, ezzel turbózva a gazdaságunkat vagy a haderőnket. Persze ezzel még nincs vége a sornak, de a többi meglepetés és az is biztos, hogy mindezek ellenére a játék ugyanolyan marad, mint ahogy azt a Next Generationben megszerettük.

gyeket, mint a jó öreg Settlers epizódban 15 évvel ezelőtt, hanem a már meglévő, de berobbantott/kihalt bányákba tud új életet lehelni. Sajnos játékmechanikailag lehetetlen lett volna megoldani, hogy bárhol találhat ásványt, mert akkor le kellett volna programozni azt is, hogy lehessen oda bányát építeni, az pedig sok munka.

A többjátékos módban az új hős extra tulajdonsága, hogy pénzt/árut követelhet az ellenfelektől, ami apróbb bosszantásnak jó, de még mindig nem annyira hasznos, mint Hakim korábban tárgyalt tulajdonságai. Ettől függetlenül az újonnan érkezett pályák nagyon szépek, új grafikai elemeket is tartalmaznak, nem utolsó sorban az időjárási viszonyokhoz kapcsolódó eseményeket is, melyekről picit később lesz szó. Szerencsére a netkód még mindig kiváló, négy játékos is bőven jól elszórakozhat



Ez a kép tökéletesen megmutatja, hogy mi változott az eredeti játék óta: szinte semmi.

akadásmentesen egy nagyobb pályán. Átlag egy-két órás partikkal kell számolnotok, így véletlenül sem hasonlítható egy-egy Settlers kör a „lehuppanok és hentelek picit Deck17-en" érzéshez, amit az FPS játékosok ismerhetnek.

GRAFIKAI PIPERE

Behúzták a strigulát a klímaváltozás és néhány pár plusz állat animációja mellé. Ez annyit tesz, hogy van pár páros ujjú patás, melyet eddig nem láthattatok a térképeken, így feldobták az oroszlán-farkas kombókat, amik lépten-nyomon ott figyeltek minden erdőben. A klímás cuccos viszont sokkal érdekesebb, stratégiailag is fontossá vált hová építi a búzamezőt a játékos, lévén árvíz esetén „jaj az egész kenyér biznisznek", mert nem lesz nagyon mit a kombájnoknak (értsd kis muksó a kaszával) learatni. Sokkal inkább lenne alkalmas az így keletkezett terület rizstermesztésre, de azt biztos a következő részbe tervezik a fejlesztők. Tehát az áradások beillesztése és az új víz- és részecske effekt helyrepofozása azt eredményezte, hogy a játékmotor még egy picit lassabb lett, mint volt, meg persze azért szebb is. A vizuális orgazmus teljesen adott, nem hiszem, hogy lenne bárki, ki úgy nyilatkozna, hogy a Settlers 6 és kiegészítője nem szép. Továbbra is él az a varázs: a birodalom kivirágzásának látványa és a sok izgő-mozgó emberke felettébb szórakoztató és örömteli élményt nyújt bárki számára, aki az erőszakmentes(ebb) játékokat részesíti előnyben. Ha valamiben, ebben a Settlers mindig nagyon jó.

"A telepeseket az ág is húzza, azaz velük akarnak most lehúzni minket..."

AKKOR MOST JÓ, VAGY SEM?

Semmiképp sem ajánlanám a kiegészítőt, csakis elvakult Settlers rajongók vessenek rá szemet. Ha az összes rész ott van dekálva a polcotokon és minden nap arra keltek, hogy a telefonotok a thesettlers.mod mp3 változatát zengi fületekbe, mindenképpen be kell szerezzétek, és még fel is kell telepítenetek. Hangsúlyozom: ez a játék pont olyan, mint nagytestvére, őszintén szólva inkább azzal foglalkozzatok, ne a kiegészítővel, ha még egyik sincs meg. Szerintem inkább várjatok a Blue Byte újonnan készülő Anno játékára, vagy egészen a következő Settlersig, mert biztos vagyok benne, hogy lesz. Az irány jó, már csak reménykednünk kell, hogy a hatodik rész változtatásait szem előtt tartva kicsit pörgősebbé és emészthetőbbé teszik a leendő játékot. Addig is kitartást és sok hasrapuszit kívánok mindenkinek!

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Kevés, kevés, kevés, nagyon-nagy kevés. Ha az itt helyet kapó új opciók az alapjátékban szerepelnek, akkor az még nagyobb siker lehetett volna. Önmagában, kiegészítőként ez így finoman szólva is harmatos.

FLATLINE

PRO:
+ Szebb lett, ha lehet ilyet mondani

KONTRA:
- Iszonyatosan kevés újítás egy komoly árú kiegészítőhöz képest

6.2

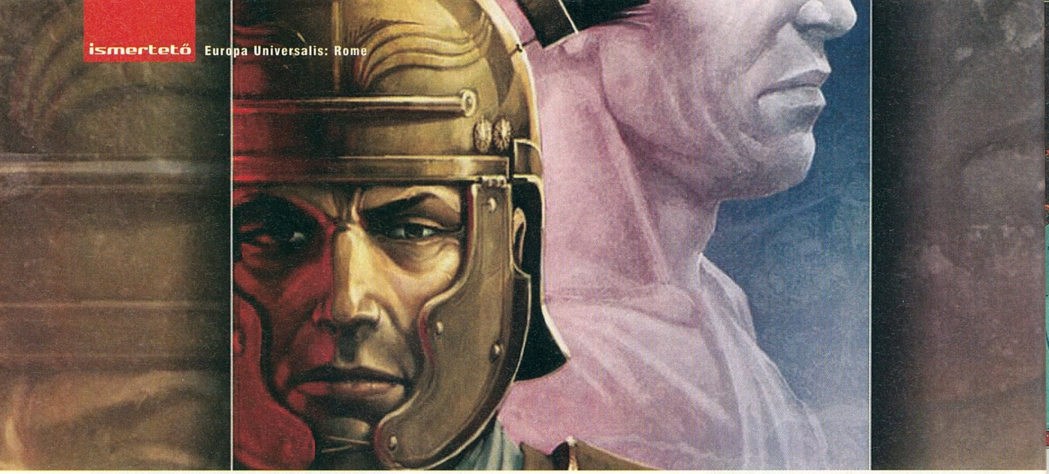
JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék nem rossz, de a kevés újdonság szinte semmit nem tesz hozzá az eredeti játékélményhez, ebből fakad a halvány játékmenet.

SETTLERS VI: ROAE	91%
THE SETTLERS II: NEXT GEN.	90%
SID MEIER'S CIV. IV.	94%

WWW.PCGURU.HU/1145

GÉPIGÉNY: PIV 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 2 GB HDD



Igazi imperator feeling **írta · Joshua**

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

fejlesztő > Paradox Int. kiadó > Paradox Int. web > www.paradoxplaza.com

Előző számunkban az Europa Universalis harmadik epizódja volt a teljes játékunk, most pedig megérkezett a program legújabb része, amely kifejezetten a Római Birodalomra koncentrál. Az Europa Universalis: Rome a kőkemény stratégák álma és legjobb szórakozása, lássuk, hogy a Paradox Entertainment ezúttal is képes-e kielégíteni a támasztott igényeket.

Miközben elmém egyik felét a Paradox Entertainment legújabb alkotásának érdemi vizsgálata foglalta le, a másik fele sem pihent. Organikus operációs rendszerembe integrált virtuális abakuszomat aktiválva arra a döbbenetes végeredményre jutottam, hogy jelen művel együtt a svéd fejlesztők immár a 12. (!) bőrt húzzák le az Europa Universalis (továbbiakban EU) „motorjáról". A leghihetetlenebb az egészben (túl azon, hogy mindegyik játékról én írtam a tesztet) mégis az, hogy a csupasz csontok és hús felett még ilyen elszánt böllérmunka nyomán is akad némi irha... még ha a szőrmeipari szakmunkások látnak is néhány árulkodó lyukat.

> **"Hozza a várt színvonalat, bár néhány bosszantó apróságot azért csak beleraktak"**

TEMPORA MUTANTUR ET NOS MUTAMUR IN ILLIS

Előzetesen le kell szögezni: jelen alkotás sem véletlen viseli nevében az EU előtagot, vagyis a kétségkívül nem csekély mennyiségű fejlesztőmunka dacára az alapkoncepció és játékmenet szempontjából ez tulajdonképpen ugyanaz a játék, mint közvetlen elődje. Tehát egy igazi „grand" stratégiáról van szó, amely mind politikai-katonai, mind társadalmi-gazdasági síkon részletesen kibontja a fókuszba helyezett időszak történéseit. Több-kevesebb (sajnos inkább kevesebb) változtatás mindazonáltal tetten érhető, lássuk tehát ezeket. A szó szerint legszembetűnőbb átalakuláson a játéktér grafikája ment keresztül: az EU épphogy elfogadható (és a Hearts of Iron teljességgel elfogadhatatlan) térképei után itt végre egy dicsőséges 3D-ben megjelenített felületen tologathatjuk légióinkat Európa változatos tájain. Az öreg kontinensre és a római hadsereg legmagasabb szintű szervezeti egységére való utalás sem a véletlen műve – mint azt már a címből is kitalálhattátok, itt bizony sokunk régi álma teljesült, és a középkor (Crusader Kings), a kora (EU 1-3) és késő újkor (Victoria), valamint a XX. század (Hearts of Iron 1-2) után most egyenest az ókorba repítettek minket nord barátaink, egész pontosan a Mediterránum sorsát hosszú századokra meghatározó Róma felemelkedésének kezdetéhez (Kr.e. 280). A történet fonala persze a megszokott módon nem csak itt, hanem lényegében bárhol (egészen Kr. e 27-ig) szabadon felvehető (többnyire hiteles történelmi körülmények között), így aki a kövér afrikai kalmárok helyett inkább az Antigonoszok vasbocskoros makedónjait, vagy netán a Szeleukidák elbizakodott szírjeit szeretnék római vassal móresre tanítani, vagy akár egy jó kis polgárháborús évszázadra vágynak, nos, azoknak is adott a lehetőség. Mint ahogy azoknak is, akik a civilizációk szinergiájára alapozva inkább a görög-egyiptomi Ptolemaiosz dinasztia útját egyengetnék, vagy pedig a több tucatnyi barbár állam egyikének még barbárabb vezéreként próbálnának szerencsét. Aztán itt van a történelmi szereplők súlyának jelentős megnövelése, ami olyannyira jól sikerült, hogy a Rome néha mármár egy karakterfejlesztős RPG-nek tűnik, aminek mellesleg vannak stratégiai aspektusai is. Na jó, ez nyilvánvaló túlzás, az viszont tény, hogy amikor összességében néha több ezer szereplő mozog a térképen (amiből ráadásul egy jelentős hányad a miénk, vagyis nekünk kell istápolni őket), az ember hajlamos megkérdőjelezni a fejlesztők döntésének helyességét – a kevesebb ezúttal talán több lett volna, tudniillik nem tudom elképzelni, hogy bárkit is érdekelne, hogy egy harmadvonalbeli tisztviselő éppen mit tesz-vesz valamelyik periférikus provinciában.

AD ASTRA PER ASPERA

Most pedig evezzünk a szűk marokkal osztogatott dicséret nyugodt vizeiről a két kézzel szórt kritika háborgó tengerére. Az egyik legbosz-

Igen, ez a játék ilyen. Ilyen térképeket fogunk bámulni a játék 99%-ban. De éppen ez a frankó benne.

szantóbb hiányosság kétségkívül a hadseregek mozgásával kapcsolatos. Míg az EU egyes korábbi részeiben (sőt a Hearts of Ironban is) lehetőségünk nyílott több csapategység manővereinek összehangolására (pl. egyidejű támadás végett), ez a lehetőség itt érthetetlen módon hiányzik. A katonai stratégia egyik legfontosabb összetevőjét adó, mesterein szinkronizált csapásokról persze így sem kell teljesen lemondanunk, azonban azok kivitelezése rengeteg szervezést (és türelmet) igényel.

Akik szerint már az itt leírtak is kimerítik az orcátlanság fogalmát, nos, azok még egy pillanatig tartsák vissza a szájukra kívánkozó ízes latin vulgaritást, mert ami ezután következik, az bizony még egy egyiptomi áspiskígyó mérgező harapásával is felér. Konkrétan a Római Köztársaság politikai rendszerének szimulálásával, pontosabban annak szinte teljes hiányával van baj. A derék vikingek ugyanis előzetesen nem kevesebbet ígértek, mint hogy ezen a téren –a stratégiai játékok történetében először – a teljes szisztéma működését modellezik, szenátussal, pártokkal, néptribunusokkal, cenzorokkal, praetorokkal, konzulokkal és persze császári álmokat dédelgető teljhatalmú diktátorokkal.

Lelki szemeim előtt már meg is jelent a kép, hogy a plebs lekenyerezésével és az atyák megfélemlítésével hogy emelkedek majd az Örök Város első emberévé, hogy aztán a jó öreg Sulla mintájára prosciotióval helyezzem törvényen kívül politikai ellenfeleimet, vagy kergessem őket távoli provinciákba, meghalni valamilyen értelmetlen csetepatéban. Nos, ezek közül a lehetőségek közül itt legfeljebb a legutóbbit áll módunkban megcselekedni, vagyis hogy a mindenkori központi hatalomhoz (vagyis hozzánk) nem különösképp lojális politikusokat/generálisokat az árnyas Hádészba való idő előtti távozásra bírjuk. Minden más csak álom maradt, pontosabban csak úgy van jelen, mint érdekesség a szereplők karakterlapján – ki milyen hivatalt viselt, stb. Egyszóval arra a játékra, ahol a „finom" közjogi manőverezés és a nyers katonai erő kombinációjával formálhatjuk a magunk képére birodalmunkat, továbbra is várni kell.

Őszintén bevallom, az EU: Rome értékelése legalább akkora dilemma elé állít, mint egy felsőbb parancsra öngyilkosságra készülő római sztoikust a "tőr vagy a méreg" kérdése. Egyfelől adott ugyanis egy, a már korábbi inkarnációknál is polírozottnak mondható (ráadásul élvezetes!) játékmenet, egy érdekfeszítő történelmi korszakkal és gigantikus mennyiségű tartalommal megtámogatva. Másfelől jelen alkotás még azt a minimális elvárást sem képes teljesíteni, hogy jobb legyen elődjénél, ti. bizonyos területeken inkább visszalépés tapasztalható. Sebaj, engem azért meggyőztek, így szabadjára engedve a bennem rejlő optimistát, inkább derűs mosollyal, mintsem keserűséggel adózok a Paradox állhatatos fejlesztőmunkájának. Hiába, no: gutta cavat lapidam non vi sed semper discimus – az esőcsepp is kivájja a követ, de nem erővel, hanem gyakori eséssel…

Najó, néha megjelennek a térképen délceg centúriók is, aztán jól odacsapnak, ahova kell.

pc guru — ROME

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Ha számodra az akciódús Rome: Total War a non plus ultra, akkor ez a lassan hömpölygő, epikus mű nem a te játékod. Ha viszont Titus Livius a kedvenc íród, akkor igen…

JOSHUA

PRO:
- + Történelmi háttér
- + Tartalom
- + Utánozhatatlan „imperator feeling"

KONTRA:
- - Túlságosan komplex irányítás
- - Sok felesleges, nem automatizálható funkció

JÁTÉKÉLMÉNY:

8.3

Az elején szokni kell, de ha belejössz és szereted ezt a stílust, akkor imádni fogod.

EUROPA UNIVERSALIS III 88%

WWW.PCGURU.HU/961

GÉPIGÉNY: PIV 2 GHz, 1 GB RAM, Windows XP/Vista, 128 MB VGA

Itt a vége, fuss el véle...

SAM & MAX EPISODE 205: WHAT'S NEW, BEELZEBUB

fejlesztő > Telltale Games kiadó > Game Tap web > www.telltalegames.com írta · Stöki

A Sam & Max kalandjáték-sorozat második évadja gyengén kezdett, aztán a harmadik és negyedik epizód legalább olyan színvonalas volt, mint az első évad részei. Most megjelent a második évad utolsó, ötödik eresztése, amit leginkább azok fognak értékelni, akik játszottak az előzőekkel.

A What's New, Beelzebub alcímű epizódban ugyanis elképesztően sok visszautalás van a korábbi részekre, de még az előző évadra is. Sőt, még az első évad legelső epizódjából is visszaköszönnek jelenetek. De nem csak jelenetek, hanem karakterek is: a sztori szereplőit egy kivételével már mind láthattuk korábbi epizódokban, szinte mindenki bekerült legalább egy poén erejéig. Ez egyrészt ad egy kellemes osztálytalálkozó-hangulatot a résznek, másrészt viszont megvan az a csapdája, hogy az évadzáró epizódon csak azok a játékosok fognak igazán szórakozni, akik végignyomták az előzőeket. Ők viszont nagyon.

POKOLI VÍGJÁTÉK

Az említett új szereplő nem más, mint a Sátán, akivel a pokolban gyűlik meg a baja a címszereplőknek, a Szabadúszó Rendőrség okleveles pszichopatáinak, Sam kutyának és Max nyúlnak. Az epizód forgatókönyvírói nagyon sok poént kihoztak a környezetből, például az alvilágban külön irodahelyiségben tárolják azokat a lelkeket, akiket hőseink véletlenül vagy készakarva (inkább az utóbbi) kinyiffantottak. Aztán kiderül, hogy a Sátánnak is van főnöke, és a kreténséget a készítők csúcsra járatják az évad végére: találkozunk „I will survive"-ot éneklő óriásrobottal, az általunk korábban legyőzött, pokolra jutott főgonoszokkal, akik lélekölő(!) irodai munkával töltik az örökkévalóságot, a fináléban pedig részt vehetünk a világ legfurcsább esküvőjén. És igen, van stáblista utáni jelenet is (nagggyon fájdalmas, ha láttad a második évad második epizódját).

MÁSODIKNAK ELMEGY

A gond az, hogy a rengeteg szereplő (tényleg mindenkit visszahoztak, akit csak tudtak) nagyon felaprózta a játékmenetet. Ez az epizód olyan, mintha több alepizódra osztották volna, és ezeket az alepizódokat gyerekjáték megoldani. A What's New, Beelzebub az eddigi legkönnyebb Sam & Max-rész, és nem ezt vártam így az évad végén. Ezenkívül továbbra is fájlalom, hogy a második évadban nem igazán volt epizódokon átívelő cselekmény. Minden részben más volt a zűr, és bár a végére szépen összegyűlt mindenki, egyáltalán nem érzi azt a játékos, hogy egy nagyobb eposz zárult le. Szerintem ez hiba: ha már sorozatot vállaltak a fejlesztők, egy markáns fősodort kellett volna szőniük a cselekménybe. Ha lesz harmadik epizód (könnyen lehet, mert a The End felirat után kérdőjellel zárul az évad), ott ez kevés lesz. De kevés lesz a kivitelezés is: két évadon keresztül láttuk ugyanazt a motort, és az engine most már tuningolásra szorul. Nem kell nagyon átszabni (hiszen egy kalandjátéknak nem igazán célja szétszakítani a videokártyát), de a helyszínek közti több másodperces töltési idő egyre cikibb, és egyik-más textúrát is ki lehetne csinosítani. A hangok és a zene maradhatnak, ezekre soha nem lehetett egy rossz szavunk sem. Összességében az elsőnél egy egészen picit gyengébb, de azért a kifogásokkal együtt is igen-igen vicces évad ért most véget. Viszont ha lesz folytatás, ezek után nagyot kell durrannia.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Rengeteget fogsz röhögni, ha végigjátszottad az előző részeket. Ha nem, akkor sokkal kevesebbet - de gondolom, úgyis azok veszik meg ezt az epizódot is, akik rekeszizmaikat nem féltve tolták végig az előzőeket is.

STÖKI

www.PCGURU.HU/849

8.0

GÉPIGÉNY:
Processzor : P3 1.3 GHz
Memória: 256 MB RAM
Videó: 32 MB VGA
Szabad hely: 1,8 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

CHIP MAGAZIN

Computer Panoráma rovattal + 32 oldalon

Keresse a CHIP magazin legújabb számát az újságárusoknál!

Lóhalálában írta · miguel

XIII CENTURY: DEATH OR GLORY

fejlesztő > Unicorn Games kiadó > Gamers Gate/IC web > xiiicentury.lcpublishing.eu

Az elsőjátékos Unicorn Games szemlátomást nem akar tudomást venni arról, hogy manapság az a menő, ha legalább 3 játéktípus jellemzőit kutyuljuk össze egy terméken belül. Ők kifejezetten olyan játékot kreáltak, ahol a taktikus csihi-puhi a lényeg – az egyszerűség meg, mint tudjuk, gyönyörködtet.

Miközben telepíttettem, azon gondolkoztam, hogy vajon mi készteti az emberfiát arra, hogy a XIII. századi lovagok életét kipróbálja. Az érthető, hogy lovon nyargalászni meg nőket szédíteni kellemes időtöltés, de azért az akkori csaták nem pont olyan események voltak, amik beleférnének egy átlagembernek az aktív pihenésről alkotott képébe. Dögnehéz, forró páncél (mármint akinek jutott), süvítő nyílvesszők, lovasroham, pikások, vér mindenütt – és valahogy mégis, így utólag annyira hősiesnek tűnnek ezek a hatalmas ütközetek, az angol íjászokkal, a francia lovagokkal, meg a mongol lovascsapatokkal. Igen, csatázni jó, főleg, ha az ember ülepét nem nyomja a nyereg (vagy az ellenség karója).

TÖRTÉNELEM – EGÉSZBEN

Ahogy azt már említettem, a játék tulajdonképpen nem áll másból, mint hogy kétadagnyi katona feláll egy rét két végén, egymásnak rontanak, és az nyer, akinek a végén több foga marad, mint füle. A fejlesztők ügyesen kikerülték a túl nagy elképzelések csapdáját, inkább ebből az egyszerű koncepcióból igyekeztek a legtöbbet kihozni. A programban helyet kapó csaták mindegyike megtörtént eseményeken alapul, olyannyira, hogy a Unicorn Games saját bevallása szerint nem csak a szembenálló erők nagyságát és összetételét egyeztették a korabeli forrásokkal, de még a helyszíneket is igyekeztek a lehető legpontosabban rekonstruálni – ezt mondjuk én egy kis távolságtartással fogadom.

> **„Nem kell menedzselni és diplomatáskodni, csakis a küzdelem számít..."**

Azonban a marketing nem csak ennyit ígér: az egyes csatáknál az év- és a napszak, sőt, még a címerek is stimmelnek. Ami biztos, és már az első küldetésnél feltűnik, hogy a katonák felszerelésének és fegyverzetének ábrázolása nagy hangsúlyt kapott: tucatnyi gyalogos és lovas egység várja, hogy a halálba küldjük őket. Természetesen megtalálhatjuk az egyes nemzetek híres fegyvernemeit is: walesi talpas- és mongol lovasíjászok, francia lovagok, magyar ágyútöltelékek – igen, néhány rövid, de csúfos vereséggel záródó küldetés erejéig hazánk is képviselteti magát az Európa-bajnokságok eme korai változatában.

TAKTIKAI ELIGAZÍTÁS

Bár a játék a Total War-sorozatot idézi, nélkülözi annak minden olyan elemét, amely nem a csatamező-menedzsmenttel kapcsolatos. Nincs gazdaság, nincs diplomácia – lesz, akinek ez felüdülés, lesz, akinek átok, de tény, hogy ennek a formulának is vannak mélységei. Fontos, hogy a játék komoly stratégia, nem pedig középkori adj király katonát: aki nem használja ki például a terep adta lehetőségeket, annak nem lesz sok öröme a szláv játékipar ezen termékében. Jó példa a fontos apróságokra a program érdekes morálrendszere: ha katonáink látják, hogy a sereg többi része épp nyerésben van (azaz kíméletlenül kibelezi az ellenséget), akkor hirtelen fellelkesülve folytatják a harcot – persze ez visszafelé is igaz, vagyis ha a vitéz lovagjainkat egy elhamarkodott rohammal tatárbifsztek-konzervvé minősítjük vissza, akkor a környékbeli íjászok keze sem jár majd olyan fürgén (ellentétben például a lábukkal). Ha már mindenképpen élőszereplős játékhoz szeretném hasonlítani a XIII Centuryt, akkor a kő-papír-olló felel meg a legjobban. A lovagok ütik az íjászokat, a pikások ütik a lovagokat, az íjászok meg a többi gyalogost, de a kör itt mégsem zárul be: egy jó pillanatban előrántott lovassággal hátba támadott

lándzsáscsapat például pár pillanat alatt átalakul megannyi meredező síremlékkel tűzdelt festői hullahalommá. A játékban többször el is hangzik, hogy a pacik hátán iszkoló bádogfickók alkotják a korszak legfontosabb haderőnemét: az amúgy nem túl izgága taktikák világában ők azok, akik egyetlen jól időzített rohammal képesek megfordítani vagy eldönteni egy ütközetet.

IGAZODJ! IN-DULJ!

Köszönhetően a seregek sokszínűségének, illetve annak, hogy az egyes egységeket az átlagos hadvezérek képzeletét duplán felülmúló formációban állíthatjuk csatasorba, és nagyságrendileg ugyanennyi módon vehetjük rá őket különböző taktikai manőverekre, az irányítás meglehetősen összetett, sőt, első pillanatban furcsa és túlbonyolított is. Aztán eltelik egy kis idő, és az eleinte döcögős elképzelés értelmet nyer, kiderül, hogy a kamerakezelés példás, az egységek irányítása pedig inkább csak kihasználhatatlanul összetett, mint rossz. A játék néha piszok nehéz, a mesterséges intelligencia időnként bravúros gyorsasággal csomagolja be a mi jól elővezetett kövünket – néha viszont szinte önként, az arcán bárgyú mosollyal dugja ugyanazt a papírt az íjászaink ollójába. Ami ennél rosszabb, hogy az MI néha nálunk is téved: a rohamra vezényelt lovasság megtorpan, az íjászok lövés helyett csak menetelnek, és így tovább. Ráadásul a játék néha inkább erőlködés, mintsem kihívás – kár, mert ezzel csak a célközönség amúgy sem széles rétegét szűkítették a fejlesztők.

LÓHÁTRÓL A VILÁG

Külsőségekben a XIII Century leginkább erős közepes. A csatamezők tényleg kidolgozottak, az egységek is színesek és jól animáltak – a grafika valahogy mégsem áll össze egységes egésszé. Hangok terén is hasonló a „kép": a középkori zene eleinte érdekes, aztán pár óra múlva csak inkább baromi idegesítő. A csatazaj, és úgy általában a hanghatások viszont jók, a parancsnokok felharsanó vezényszavai színt visznek a történésekbe. A végső értékelésbe muszáj beleszámítani, hogy a program jelenlegi verziója minden, csak nem stabil. Volt, hogy órákig nyugtom volt, de aztán meg többször láttam a háttérképemet, mint a csatateret. A fejlesztők már dolgoznak a javításon, és a hírek szerint ez a csomag tartalmazza majd a többjátékos-mód teljes támogatását is – jelenleg csak IP-címek bepötyögésével létesíthetünk kapcsolatot egymással ebben az amúgy remek alkotásban.

JÉGVITÉZEK

Ha azt mondom, Csúd-tavi csata, nagy valószínűséggel csak kevesen kapják fel a fejüket, de ha hozzáteszem, hogy „az ütközet, ahol a rohamozó lovagok alatt beszakadt a jég", talán többen kezdenek bólogatni. A lényeg, hogy ezt az 1242-ben megesett fura hokimeccset is lejátszhatjuk a XIII Centuryben, és ha ügyesen manőverezünk, még az eredetileg döntőnek bizonyuló reccsenést is előidézhetjük – persze a látvány nem lesz olyan grandiózus, mint Eizenstein 1938-as filmjében (hogy a Prokofjev szerezte filmzenét már ne is említsem).

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Total War-sorozatnak csak a hátát nézheti, de ha valaki szereti a vérbeli stratégiákat és / vagy a történelmet, tegyen vele egy próbát – persze szigorúan csak az első javítás megjelenése után.

MIGUEL

PRO:
- + Valósághű ütközetek
- + Remek kezelőfelület és irányítás

KONTRA:
- - Igencsak ráfér egy patch
- - Körülményes multi

JÁTÉKÉLMÉNY:

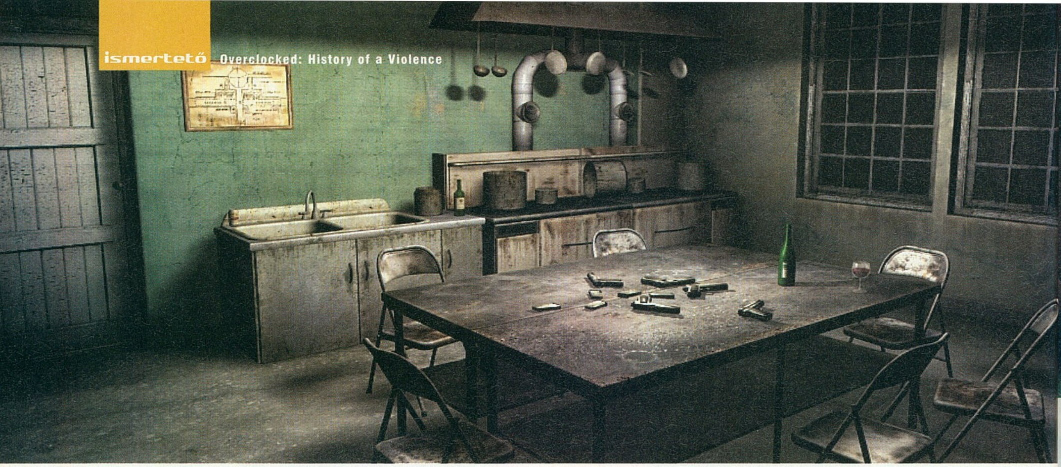
7.8

Eleinte túl sok mindenre kell odafigyelni, de ahogy belejövünk, úgy válik stabillá a jó hangulat.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR	85%
MEDIEVAL II: TW - KINGDOMS	80%
ROME: TW - ALEXANDER	87%

WWW.PCGURU.HU/798

GÉPIGÉNY: PIV 2.2 GHz, 512 Mb RAM, Shader Model 2.0 - DirectX 9.0 / 128 Mb VGA, 2 GB HDD



Hello David, I wanna play a game... írta · Darths

OVERCLOCKED
HISTORY OF A VIOLENCE

fejlesztő > Ubi Soft kiadó > Ubi Soft web > rainbowsixgame.us.ubi.com

Az apró német fejlesztőcsapat eddigi munkásságát remekül példázza az Overclockedbe rejtett easter egg, mikor a buszmegálló hirdetőtábláján „valami videojáték" reklámját véli felfedezni a főhős, egy bizonyos House of Talestől. Rögtön meg is jegyzi, sosem hallott róluk. Jópofa, de igaz; a kis német csapat mindezidáig alsókategóriás kalandjátékot készített és jelen cikkünk alanyától várják az igazi hírnevet...

Nos, azt hiszem még egy darabig várniuk kell, mivel az Overclockedet talán azok fogják dicsérni, akik maximum a feléig vitték el. Az intróban véres sebektől ziháló fiatal lány pisztollyal a kezében kóválygó alsóneműben a zuhogó esőben, majd feltekint az égbe és elüvölti magát – hogy miért, az soha nem derült ki. Üdv az Overclockedban, ahol David McNamara bőrébe kell bújnunk. Hősünk foglalkozását tekintve egy leszerelt katonai pszichiáter, de most New Yorkba hívják, hogy kezeljen öt tinédzsert, akiket sokkos és öntudatlan állapotban találtak város utcáin.

Igazán helyes ez a leány ebben a cuki fehérneműben. Kár, hogy nem hozzánk szalad...

Ez tehát az alapkoncepció, ami egész ígéretesen indul, de egy idő után a játékélmény csúfos hullámvölgybe ér, hogy aztán végleg ott is ragadjon. Egy hagyományos point 'n click matériáról van szó, megspékelve egy elsőre érdekesnek tűnő történetmesélési metódussal, ami úgy néz ki, hogy McNamara nyomozónak valahogy kapcsolatot kell teremteni a fiatal betegekkel és emlékeket kell kicsikarni belőlük. Ez a folyamat hasonlít a Lost flashbackjeire és ilyenkor átvesszük az irányítást az emlék-jelenetekben, azaz mind az öt tinédzser bőrébe belebújhatunk hosszabb-rövidebb ideig. Eztán jön a feketeleves: piszok erőltetett szituációk és animációk; blőd, hülye jelenetek, és maga a játékmenet is roppant lineáris marad. Nálam ott gurult el a gyógyszer, amikor két bandita elkap a mólón, megbilincselnek, bevágnak a vízbe, majd látom, ahogy magatehetetlenül süllyedek kb. 10-15 méter mélybe és megrekedek a fenéken, miközben a gazfickók vadul lövöldöznek utánam a habokba. Ezután snitt, és a várt stáblista és vége felirat helyett, a Houdinit is megszégyenítő David McNamara, fókastílusban lubickol kifelé a rakpartra. Innentől a játék teljesen elvesztette a komolyságát, és gondoltam, ennek a végét látnom kell! Nem kertelek, a lezárás borzasztó béna, unalmas, tárgykeresgetős szerencsétlenséggé alakul, de még abból is a silányabbik fajta, mert alig van pár „aktív" pont a helyszíneken, sőt, legtöbbször egyáltalán nincs. Az angol szinkron tűrhető, a háttérzene egyetlen dallam mindvégig, de azt legalább eltalálták, van egy alaphangulata, de ezt leszámítva egyébként megint egy újabb cím, ami áldozatául esett a „futószalag" effektusnak, mert mostanság a nagy kalandjáték-krízis kezd a visszájára fordulni, és elöntik a piacot ezek az alsó kategóriás szörnyetegek. Ami nem feltétlenül baj, mert legalább van – de mennyivel jobb lenne, ha lélek, kreativitás, és szellem is lakozna bennük. Az Overclockedben nincs, és ráadásul bugos is: sikerült kiakasztanom, mert valahol hamarabb kapcsoltam le a kapcsolót, mint ahogyan a játékban eltervezték. Köszönjük!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	03

Vigyázz, mert elkap az Anaconda és bezár a Regék Házába – így is lehetne riogatni a játékosokat ettől a kalandtól, mert a rendkívül előnyösen hangzó marketingszöveg mögött 2 DVD-nyi felégetett lelketlenség honol.

DARTHS

5.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videó: 128 MB VGA,
Szabad hely: 5 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

www.pcguru.hu/132

írta · Kredenc

SIMON THE SORCERER: Chaos Happens

fejlesztő > Silver Style Entertainment kiadó > RTL / Playlogic web > www.simon-the-sorcerer.com

A Silver Style Entertainment 1993-ban jött létre Berlinben. Kis létszámú, rutinos csapatról van szó, akik ugyan eddig nem gyártottak kiemelkedő címeket (Soldiers of Anarchy, Caribbean Disaster, Gorasul: The Legacy of the Dragon, The Fall: Last Days of Gaia), de legalább kijutottak a nemzetközi piacra.

Volt egy legendás kalandszéria a kilencvenes évek elején, méltó arra, hogy a Monkey Island sorozattal és a Korongvilág-játékokkal említsük egy lapon, melyet úgy tűnt, egy hibás kiadói döntés mindörökre lesöpört a színről. Az első két Simon-cím csodás grafikával, remek hangokkal, szarkasztikus humorral, rengeteg kikacsintással kényeztette a műfaj híveit, a bugos, ocsmány, 3D címkével ellátott harmadik a porba alázta mindezt. Amikor meghallottam, hogy némethonban új epizód készül, megijedtem, és buzgó imádkozásba kezdtem. Úgy tűnik, fohászom eljutott az égiekhez...

A Chaos Happens leginkább a Broken Sword

visszatéréséhez hasonlítható: bár nem éri el a két első, zseniális rész szintjét, de méltó hozzájuk, és bíztató alap a folytatáshoz. A készítők, akik a két szülőatya, Mike és Simon Woodroffe segítségét is igénybe vették, visszatértek a gyökerekhez: kézzel rajzolt hátterekbe illesztették a 3D-s karaktereket, és a legtisztább „mutass és kattints" stílust adaptálták a játékba – olyannyira, hogy logikai vagy mechanikus puzzle nem is vár ránk, csupán tárgykombinálós és dialógusokkal operáló. Utóbbiból rengeteg van, a beszédfájlokat tartalmazó mappa 5800 állományt számlál. Jelzem, néha sok türelem kell hozzá, hogy végigüljük azt, amint hősünk egy tárgyat hosszú körmondatokkal ír körül, amelyek ráadásul néha erőltetettnek tűnnek, és sajnos egy tervezői baki miatt ilyenkor nem tudjuk végigfésülni a képernyőt más interaktív objektumokat keresve, ami egy kövér feketepont. Szerencse és dicsérendő ugyanakkor, hogy sikerült a srácoknak a minimálisra csökkenteni a pixelvadászatot; a kezelés is klasszikus, a képernyő alsó szélére mozgatva az egérmutatót bukkan elő, ami viszont a helyzetérzékeny kurzorral együtt már a piros pontok számát gyarapítja.

A játékban tehát semmi más dolgunk nincs, mint eszméletlenül sokat mászkálni (szerencsére van térkép, amin ugrálhatunk) és dumálni, dolgunkat hol Simon könnyíti meg hangos gondolkodásával, hol az F1-gyel előhívható napló, amelyben háromszintű súgórendszer van: egy csillagra bökve kapunk egy tippet, egy másodikra már konkrétumot, míg a harmadik a szánkba rágja, mit kell csinálni, így elakadni nem nagyon fogunk (már, ha értjük a játék nyelvét, ami a humor és a sztori megértéséhez kötelező). A cucc tehát nem jelent akkora kihívást, mindent megnézve, végighallgatva is kényelmesen letudható egy hosszú nap, vagy egy laza hétvége alatt. Bár sok régi ismerős (Calypso, Alix, a két hülye démon, Swampy, Goldilocks) visszatér, a játékkal most ismerkedők sem lesznek annyira elveszve, még ha egy-két utalást nem is értenek majd. Megmaradtak a régi védjegyek is, rengeteg játék, könyv, film, híresség kap az arcába rendesen, és Simon is a szokásos „imádnivaló tapló". A grafika remek, a 3D-s figurák jól illeszkednek a háttérbe, az animáció is rendben van, a beszédhangok színvonala viszont változó: nagyrészük jó, egy-két telitalálattal és ugyanennyi szánalmassal, de összességében ezzel sincs baj.

Naná, hogy ebben a játékban is van egy becses egyed, kinek kebleire szemek ezre mered.

Lehet, hogy az értékelésben túl vajszívű leszek, de egyszerűen díjazni akarom azt, hogy a német srácok visszahozták a sírból ezt a felejthetetlen és klasszikus szériát; vannak hibái a játéknak, mégis ezeken átfénylik mindaz, ami miatt Simon ott csücsül tizenöt éve a szívünkben és emlékeinkben. Még egy kis odafigyelés, csiszolás, és jöhet az újabb rész – ámen!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

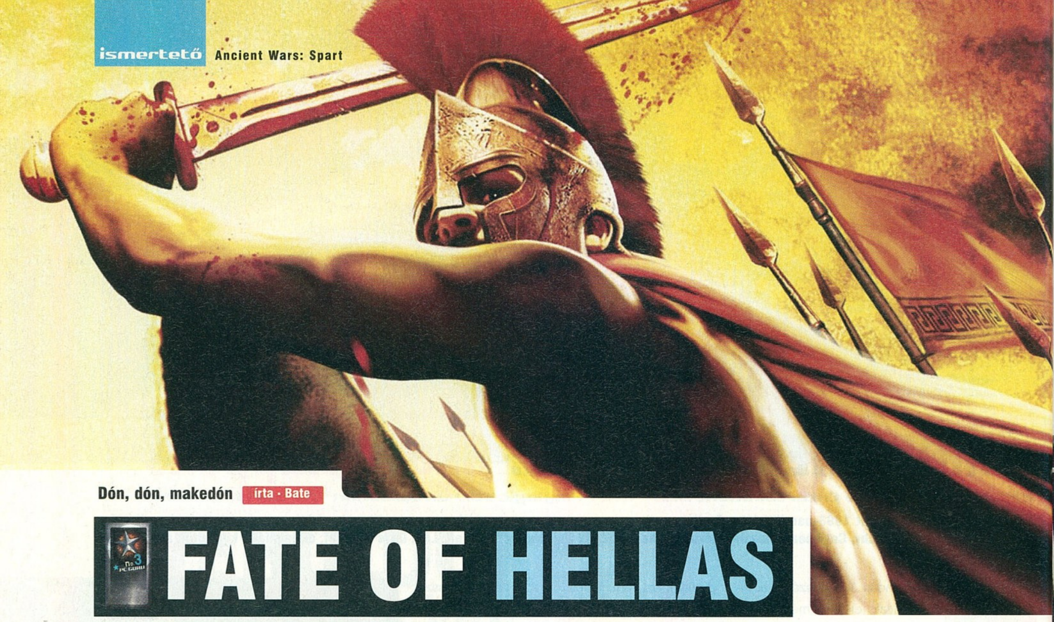
Életképes, dicsérhető próbálkozás egy legenda feltámasztására. A német srácok megőrizték a stílusjegyeket, a „kötelező 3D" beépítése jól sikerült; ha még dolgoznak rajta kicsit, és tanulnak a hibáikból, az ötödik rész már most várólistás nálam, ami egy ilyen öreg, morcos, szőrös szívű kritikustól vagy a gyengeség, vagy a dicséret jele...

KREDENC

WWW.PCGURU.HU/987

7.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 2,0 GHz
Memória: 512 MB
VGA: 128 MB DX9
Szabad hely: 3 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista



Dón, dón, makedón írta · Bate

FATE OF HELLAS

fejlesztő > WorldForge kiadó > Joowood web > www.ancientwarssparta.com

Éppen egy éve, hogy átvettem az irányítást a PC Guru játékrovata felett, és eme dicső "hadjáratomat" azzal kezdtem, hogy feltelepítettem a gépemre az Ancient Wars: Sparta című RTS-t, amely végül egy 68%-os értékelést ért el nálam, főleg azon oknál fogva, hogy túlságosan nehézre és egysíkúra sikeredett, konkrétan az egész játékban egyetlen taktika érvényesült: termelj gyorsan és üsd le az ellent, mielőtt erőre kap.

A WorldForge fejlesztői mintha csak tudták volna, hogy éppen most jár le az egy év a szerkesztői székemben, a jubileum tiszteletére elkészítették az általam elsőként tesztelt játék küldetéslemezét, amely a Fate of Hellas névre hallgat.

WHAT'S NEW, SPARTANS?

Az eredetiben három nációt (spártai görögök, egyiptomiak, perzsák) vonhattunk az irányításunk alá, akiket most kiegészítettek még egy néppel, a makedónokkal. Az új választható

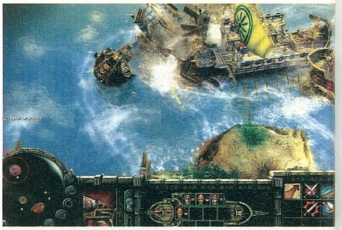
nemzet mellé jár még két (egy spártai, egy makedón) hadjárat, fejenként hét-hét misszióval, ami egy küldetéslemez tekintetében nem egy rossz szám, és hozzá kell mindehhez tennünk azt is, hogy a srácok nem csak lóbálták a lábukat az elmúlt esztendőben, hiszen az új frakció ugyanolyan jól ki van dolgozva, mint az előző három, a lényegi eltérések már az első húsz percnyi játék után előjönnek. A baj ezzel csak az, hogy hiába a jól kidolgozott, egyedi egységek, ha gyakorlatilag még mindig nincs taktikai lehetőség a játékban, csak akkor nyerhetsz, hogyha fogod magad, peonokat gyártasz ezerrel, az összes bányába elküldöd őket, megcsinálod a legolcsóbb és legnagyobb sereget és támadsz, amint lehet. Eszement darálás, akárcsak egy éve, a fő termékben.

EGYEBEK

De nem csak a régi nyűg maradt, akad újítás is, szóval egy piros pont azért csak jár a derék, bár még kissé tapasztalatlan fejlesztőknek. Ügyes húzás például, hogy a lekaszabolt ellenfelek elhagyják felszereléseiket, amit mi megkaparinthatunk, hogy aztán kényünk-kedvünk szerint használhassuk a saját barakjainkban, mindenféle kombinációkat létrehozva ezzel. Az sem rossz móka, hogy a harc hevében felszabaduló paripákat és harci szekereket birtokba vehetjük, még akkor is, ha realista megközelítésben ennek semmi, de semmi értelme - hiszen lássuk be, egy szimpla íjjász nem feltétlenül a fogathajtás mestere.

JÓ EZ?

A kérdés kézenfekvő, a válasz pedig egyértelműen: nem. Igaz, el kell mondjam, a játék nem sorolható a rossz kategóriába sem (a grafika még mindig üt, példának okáért), csak ebben a műfajban annyi igényesebb darab van,



hogy kár lenne erre pazarolni a forrásainkat - kivéve persze, ha nem tudunk létezni spártai harcosok nevelése és harcba küldése nélkül...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE/HANG	06
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Akárcsak az alapprogram, a Fate of Hellas sem képes kitörni a középszerből, ugyanolyan nehéz és taktika nélküli hent, mint az Ancient Wars: Sparta. Csak azoknak ajánlom, akik tényleg nem tudnak létezni RTS nélkül és akkut ókor mániában szenvednek.

BATE

WWW.PCGURU.HU/1162

6.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videó: 64 MB VGA,
Szabad hely: 4 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

THE SIMS 2
Konyhai és fürdőszobai lakberendezési cuccok

fejlesztő > EA Sims Studio kiadó > Electronic Arts web > www.thesims2.com

Amikor e sorokat írom, a Sims-franchise épp túllépett a történelmi jelentőségű 100 milliós eladáson, amihez már tényleg nem lehet mit hozzáfűzni. És mialatt imádom a szériát, és a polcomon itt sorakoznak a pakkok szép sorban, a Stuffs, magyarul Cuccok „melléksorozat" a nem szere-

tem kategóriába esik, amelynek okát már sokszor kifejtettem: a közösség jobb, izgalmasabb tartalmakat készít, és a tárgyakon kívül semmi mást nem kapunk.

A jelenlegi pakk (rémisztő) címe árulkodó: pár tucat konyha- és fürdőszoba felszerelés, mégpedig két stílusban: egy fiatalosan színes / divatosan fekete, ultramodern készlet, és egy bukolikus, romantikus válogatás. Ha átböngésszük a kollekciót, azonnal kiütközik az oldalág nagy hibája: úgy látszik, a kreatívoknak semmiképp nem szabad hatvan új cuccnál többet berakni a csomagba, így lehet, hogy pl. a konyhaszett itt is, ott is hiányos, hogy van ugyan konyhasziget és bárpult, de bárszék már nincs hozzájuk, ahogy ebédlőasztal- és szék sem. Amúgy leginkább a „stílusos" fürdő és egy-két kiegészítő sikerült jól, viszont a fal- és padlóburkolatok siralmasak (más pluszt nem is kapunk az építési menüben), az a maroknyi új gönc, ami van (munkaruha, fürdőköpeny papuccsal) inkább jópofának nevezhető. Zárszóként ismét azt javaslom: aki klassz fürdőket és konyhákat akar, nézzen körül az interneten, bőséges és ingyenes a kínálat. Ez a cucc alapkoncepcióban jó (mert ugye simjeink életének jó része e két helyiségben zajlik), kivitelezésében azonban a szokásosnál (is) picit fáradtabb, haloványabb.

PC GURU

GRAFIKA	05
ZENE	03
HANG	05

Egy újabb szeg a TS2 koporsójába. Most már tényleg jöjjön a harmadik rész, mielőtt megkeseredik a szánk íze. Olyan jó lenne hinni abban, hogy a Cuccok a második felvonással együtt válik történelemmé...

KREDENC

www.PCGURU.HU/html

3.0

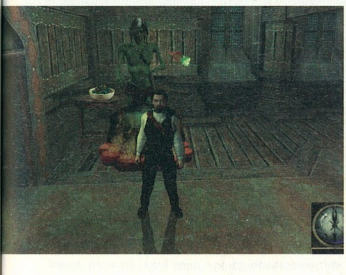
GÉPIGÉNY:
Processzor: 1 GHz
Memória: 512 MB
VGA: 32 MB T&L
Szabad hely: 500 MB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

LIMBO of the Lost

fejlesztő > Majestic Studios kiadó > G2 Games web > www.geocities.com/limboofthelost

A Limbo of the Lost meglehetősen izgalmas előélettel bír: még az idők hajnalán, szöveges kaland formájában kezdte készíteni Steve Bovis Atari ST-re, majd Tim Croucher-val kiegészülve 95-ben

Nem teljesen tudjuk, hogy itt éppen ki kivel van, mindenesetre az ostorfarkúaknak drukkolunk



Amigára, immár grafikusan, aztán jött egy harmadik emberke, Laurence Francis, és a PC-s átdolgozás, 2002-ben – s íme, 2008-ra el is készült a mű...

A cucc tehát egy „indie game", maszek fejlesztésű, kis költségvetésű garázsprojekt. Mint ilyen, megbocsátható lenne neki a 800x600-as felbontás, a baltával faragott, borzalmasan animált 3D-s karakterek, a néhol lélekölően amatőr szinkronhangok. Lenne, mondom, ha nem csapná agyon az egészet a játékmechanizmus ostobasága. Az, hogy nincs helyzetérzékeny kurzor, így ha valamit fel akarsz venni vagy megvizsgálni, elő kell hívni egy rémes hanghatással berobbanó ouja-táblát, és ezen egy ikonra bökni; hogy egy helyiségbe lépve, ahová bedrótoztak ehhez az eseményhez egy szkriptet, azt át se lehet ugrani, és századszor is meg kell nézni; és akkor még a pixelvadászatról nem is szóltam. Sajnos a sztori, amilyen használható alapvetésű – a Sors és a Végzet vitatkozik, ki a főnök, és évégből egy szerencsétlen hajóskapitányt tesznek próbára, akinek a pokol tornácán le kell zárnia a Szenvedések Könyvét, plusz hetedik kapu meg apokalipszis négy lovasa –, annyira érdektelenné válik a végére, ami elég hamar eljő, hiszen összesen hat fejezetből áll a program. A puzzlék – nagyrészt készletalapú, egy-két logikaival, mechanikus nincs – minősége is változó, a remektől a frusztrálóig, és ugyanez a hullámzó kvalitás jellemzi az egész játékot. És ugyan én támogatom a garázsfejlesztéseket, de e „műfajban" is láttunk már kisebb csodákat – ez pedig sajnos attól nagyon távol áll...

PC GURU

GRAFIKA	02
ZENE	05
HANG	03

Egy garázsprojekt esetében megbocsátható a technikai gyengeség, azonban a mechanikai nem; mert míg előbbihez pénz kell, utóbbihoz szakértelem, márpedig aki játékot akar fejleszteni, attól ez az elvárható minimum. A lelkesedés mindesetre dicsérhető, más azonban alig...

KREDENC

4.2

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2 GHz
Memória: 256 MB
VGA: 128 MB DX9
Szabad hely: 1,3 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

Űrhűhó írta · NightBagoly

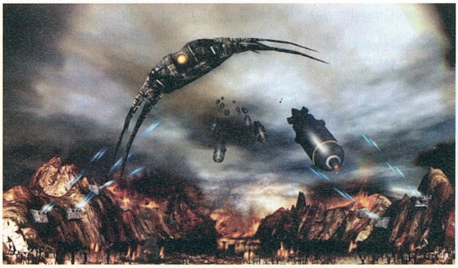
Lost Empire: IMMORTALS

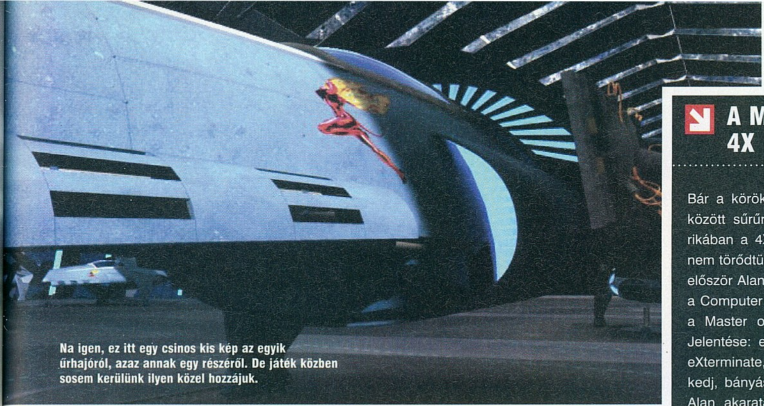
fejlesztő > Pollux Gamelabs kiadó > Paradox Interactive
web > www.paradoxplaza.com/lostempire

Az űr a legvégső határ. Ennek egy ötezer csillagrendszerből álló szeletkéjét veheted kezedbe a Lost Empire: Immortals című stratégiai játékban, amely nem csalás, nem ámítás, a mostanság divatos hibrid, illetve teljesen valós idejű programokkal ellentétben ízig-vérig körökre osztott és igényességének köszönhetően reggel kilencig ismételgetjük majd: „csak még egy kört!”.

Szinte könnybe lábad a szemem, ha arra gondolok, hogy egy évtizeddel ezelőttig kis túlzással hetente jelent meg egy-egy űrstratégiai játék – köztük nem egy „gyöngyszemet” ráadásul honfitársainknak köszönhettünk. De ahogy az lenni szokott, a ciklus (jelentősen kevesebb idő alatt, mint a főnixmadárként hamvaiból feltámadt kalandjátékok esetében) véget ért, a stílus pedig kis túlzással szőrén-szálán eltűnt a galaxisból. Azért nem teljesen – akadnak cégek, kis, apró vállalatok, akik szintén nem túl nagy kiadókkal szövetkezve, minimális költségvetésből, de megpróbálják kiszolgálni azt a – játékosgenerációk fiatalodásával egyre inkább elvékonyodó – réteget, akik még örömüket lelik a csillagrendszerek kolonizálásában, és a világokon átívelő birodalmak felvirágoztatásában.

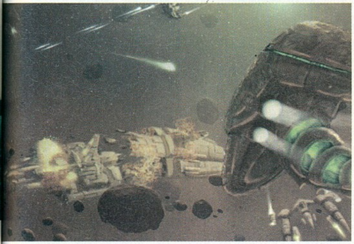
A játék történetére nem érdemes szót vesztegetni, mert az embernek olyan érzése van a megfigyelése közben, mintha Nemere István egyik agymenését bámulná, aki a történet megírása előtt magába szedett mindenféle illegális szert, majd végigbámult egy tolószékes pantomimszínház tagjai által előadott ponyvaegyveleget, amelyet a szovjet sci-fik hajdan nagyra becsült írói ihlettek. A programban a feladatunk az lesz, hogy előre beállított paraméterek alapján, hat játszható faj (a csatáért élő Horde, a mutánsok tömkelegéből álló Alkiths, a született hackerek hírében álló Megalanians, a kristályokba zárva élő CrystalSpirits, a vízszerű Tritons, valamint a tükörből ismerős Humans) valamelyikeként megpróbáljuk leuralni a komplett galaxist. Mint arra a bevezetőben kitértem, ez akár ötezer rendszerből is állhat, tehát jó sok időre lekötheti a deli játékost. Bár elsőre a küldetés lehetetlennek tűnhet, józszerivel pofonegyszerű: szépen, apránként fel kell fedeznünk és kolonizálnunk kell minden útba eső planétát, miközben kereskedünk, tárgyalunk és háborúkat vívunk meg – egy szó mint száz, pont azt kell csinálnunk, amit ettől a műfajtól úgy húsz éve megszokhattunk már. Hihetetlen aprólékos módon terjeszkedhetünk szanaszét, beállíthatjuk, hogy a különböző általunk terraformált planéták mégis miként álljanak szolgálatunkba, de akár még a hajóinkat is megtervezhetjük – éppen ezért érthetetlen, hogy miért nem raktak a programba csatákat. Na jó, természetesen ez így nem igaz: harcolni tudni fogunk, éppen csak annyi beleszólásunk van a dologba, hogy egy napjainkban igencsak megmosolyogtatóan festő 3D-s „látványnézetben” bámészkodunk, és imádkozunk Allahhoz, hogy




Na igen, ez itt egy csinos kis kép az egyik űrhajóról, azaz annak egy részéről. De játék közben sosem kerülünk ilyen közel hozzájuk.

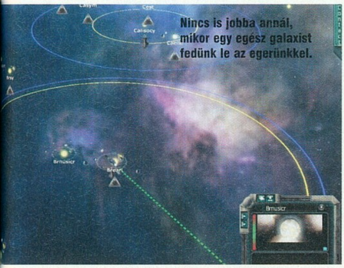
A MÁGIKUS 4X

Bár a körökre osztott stratégiai játékok között sűrűn megjelenik a „stílus" rubrikában a 4X, ez idáig mi itt a Gurunál nem törődtünk vele túl sokat. A kifejezést először Alan Emrich használta 1993-ban, a Computer Gaming World magazinban, a Master of Orion tesztelése közben. Jelentése: eXplore, eXpand, eXploit, és eXterminate, vagyis: fedezz fel, terjeszkedj, bányássz és irtsd ki a riválisaidat. Alan akaratán kívül nem csak minden tekintetben átfogó, ám mégis tömör szót alkalmazott a körökre osztott stratégiai játékokra, de „műfajt" is teremtett: a kitalált szójátéka egybeforrt a stílussal, és olyan programok sorakoztak fel mögötte, mint a magyar Imperium Galactica sorozat, az összes Civilization, vagy éppenséggel a Master of Orion.



minden a terveink szerint menjen. Ez azonban az interakció csúcsa, már ami a háborúkat illeti, ugyanis a különböző planéták felszínein még erre sincs lehetőség. Ha sarkítani akarnék, azt mondanám, a játék harci része kísértetiesen emlékezetet a Rizikóra, a szoftver ugyan is valamilyen voodoo mágiával elhatározza, ki fog győzni (természetesen statisztikák alapján, „minél több, annál jobb" alapon), utána pedig már csak a végeredményben gyönyörködhetünk.

“Amíg csak a birodalmat építjük, remek a móka, de aztán jön a harc. Hajaj...”


Nincs is jobba annál, mikor egy egész galaxist fedünk le az egerünkkel.

Ma, amikor a játékfejlesztésben több millió dollárokat ölnek a 3D motorok megalkotására, egyenesen hajmeresztő végiggondolni, vajon mi vitte rá a készítőket a programban alkalmazott, ránézésre öt esztendős grafikára. Bolygóink, sőt, naprendszereink csak meglehetősen komoly korlátok közé szorítva nézhetőek meg közelről (és még akkor is maximum légypiszoknak tűnnek a háttérként kiragasztott „űrdoboz" közepén), cserébe az Imperium Galactica első részét idéző, már-már 2 dimenziós látóhatárig távolíthatunk ki – ennek túl sok értelme nincs ugyan, de legalább rá lehet vésni a dobozra a dolgot. Miután a különböző űrhajók poligontartalma a System Shock első részével vetekszik, jobb inkább a program egészét, a stílust górcső alá venni – illetve, szokás szerint jobb volna, itt azonban valami nagyon félrecsúszott. A szoftvert kísérő zene egyfajta új hullámos, nyolcvanas évekbeli szintipop-remixnek tűnik, e mellé pedig a művészi megvalósítás már az egyes fajokon belül is csapongó. Természetesen a grafika ebben a stílusban nem minden – de azért az ember szájízét igencsak meg tudja keseríteni, amit esetleg egy tökéletesen sikerült kezelőfelület, valamint remek mesterséges intelligencia tud csak kijavítani – esetünkben azonban ezekről szó sincs. Amikor a játékos még csak egy, maximum két tucat rendszert tud a magáénak, úgy érzi, hogy némi gondolkodással lehetett volna csökkenteni a felesleges klikkelgetések számát – de ekkor még elviselhető a dolog. Amikor azonban már egy gigantikus birodalom senyved hatalomehes mancsaink alatt, gyakran elveszíthetjük a fonalat – a szoftver ugyanis ilyenkor hajlamos teljesen áttekinthetetlenné válni. Az AI pedig valahol a botrányos, illetve a hajmeresztő között egyensúlyoz: ellenfélként néha igen komoly – hiszen, ahogyan azt már a körökre osztott stratégiáktól úgy 20 éve megszoktuk, csal – azonban, hogy ezeket a vérlázító húzásokat elfedjék előlünk, amint szövetségre lépünk az ellennel, az intelligencia egyszerűen átesik a ló túloldalára, és a két éves unokaöcsém is ügyesebben lenne képes manőverezni vele.

Bár a program külseje jellegtelen, a harc egyszerű, mint a kő, és a mechanizmusa képtelen még csak megközelíteni is a mai napig etalonnak tekinthető Master of Orion 2-őt, a játék elképesztően addiktív, és szórakoztató. A remekül sikerült mikromenedzsmentnek, és a hatalmas univerzumnak hála az ember szinte csak azzal is képes órákat eltölteni, hogy bámulja, hogyan növekedik intergalaktikus birodalma, miközben megpróbálja egyensúlyban, életben tartani azt.

PC GURU

GRAFIKA	05	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Aki sokat markol, keveset fog - ezzel lehetne legjobban jellemezni ezt a programot. A birodalom felépítése igazi élmény, a teljesen inaktív harccal azonban kis túlzással kinyírják az egészet.

NIGHTBAGOLY

PRO:
+ Hihetetlen aprólékosság
+ Több tízszeres újrajátszási lehetőség

KONTRA:
- Nincs egységes grafikai stílus
- A harc úgy ahogy van kukába való

6.0

JÁTÉKÉLMÉNY:

Az elején szokni kell a programot, de amint belejövünk a rendszerbe, megszeretjük a cuccot, egészen az első harcig...

SINS OF A SOLAR EMPIRE	88%
ROMANIANS IN SPACE	50%
SWORD OF THE STARS: BB	60%

WWW.PCGURU.HU/1152

GÉPIGÉNY: 1,2 GHz CPU, 512 MB RAM; Windows XP/Vista, 128 MB VGA

A hely, ahol megfogant a Witcher... írta · Darths

Lengyel Boszorkánykonyha

Kint jártam Varsóban, egy nagyszabású Mass Effect rendezvény kapcsán, melyről már olvashattatok a weboldalunkon, de ha már arra jártam, természetesen útba ejtettem a Witcher készítőinek főhadiszállását is, ahol majdnem egy napot garázdálkodhattam szabadon...

Mit ne mondjak, feledhetetlen élményekkel lettem gazdagabb a Varsói út során, hiszen egyrészt részt vettem egy emlékezetes Mass Effect PC bemutatón (részletek a PGO-n), másrészt sikerült kiharcolnom, hogy a város bebarangolása helyett a CD Projekt Red stúdiójában nézhessek körbe. A feladat persze nem volt egyszerű, de bolond lettem volna kihagyni az alkalmat, ha már úgyis a derék lengyelek fővárosába kalauzolt a sors. Így tehát, a Bioware üdvöskéjének bemutatását követően kísérőimmel taxiba szálltam, megrebegtettem a pilláimat és nyájas mosollyal elkezdtem érdeklődni, miként lehetne megoldani, hogy körbenézhessek a CD Projekt vörös stúdiójában.

Nos, kérésem nem tűnt se lehetetlennek se megvalósíthatatlannak, így útba is vettük a főhadiszállást, és egy húsz perces taxiutat (amely felfogható rövid városnézésként is) követően már a küszöbön álltunk, ahol rögtön egy életnagyságú Geralt szobor int rendre

Ezt a csinos hölgyeményt is a CD Projekt Red csapatának köszönhetjük.

INTERJÚ LUKASZ MACH-HAL
a CD Projekt RED PR menedzserével

PC GURU: Kérlek, mesélj nekünk a Witcher bővített kiadásáról! Mire számíthatunk?

LUKASZ MACH: Nos, ez egy ultimate (azaz végső) verzió lesz kisebb-nagyobb újításokkal, új karakterekkel és változatosabb arctónusokkal – elkerülvén az ismétlődő NPC-ket –, és 20%-kal rövidebb töltési idővel. Igazából egyszerűen csak azt akartuk, hogy az egész Witcher működjön még jobban, kevesebbszer fagyjon – ez volt a vezérötlet. Egy másik fontos dolog: különböző gyártási okokból meg kellett válnunk néhány ötlettől a kiadó Atari hatására (pl.: sok párbeszéd szövegét drasztikusan meg kellett csonkítani a szinkronok miatt). Ezeket most van időnk elkészíteni és kiadni egy javított, kibővített Witcher formájában. Természetesen nem akarunk lehúzni senkit, így az eredeti Witcher tulajok letölthetik majd mindezt patch formájában.

PC GURU: Minden újdonság ingyenes lesz?

LUKASZ MACH: Abszolúte minden! Tudod, nem szeretnénk, hogy valaki kétszer fizessen ugyanazért a játékért. Az Enhanced verzió jobb lett, de ettől még ugyanaz a játék. Így akinek már megvan, ingyen megkapja az összes újítást!

PC GURU: És mit tudsz a magyar verzióról?

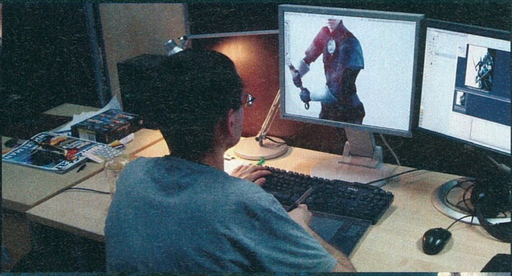
LUKASZ MACH: Magyarországon nem lesz Enhanced kiadás, de a patchet ti is megkapjátok lokalizálva, viszont a hangok úgy tudom, nem lesznek leszinkronizálva, csak feliratozva.

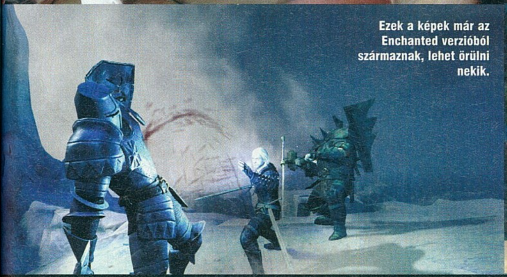
PC GURU: Ugyebár lesznek új kalandok is a bővítésben. Ezek kapcsolódnak a fő történethez, vagy csak mellékszálak lesznek? Mesélj róluk!

LUKASZ MACH: Nem, a főszálhoz nem fognak kötődni, az lezárult. Ezek mellékküldetések lesznek, például fény derül pár titokra a witcherek kapcsán és hasonló sztorik, melyek szerintem kimondottan érdekesek lesznek azoknak, akik kíváncsiak a háttértörténetekre.

PC GURU: Nem terveztek egy rendes kiegészítőt a Witcher-hez, esetleg mozifilmet – mostanában népszerű –, vagy rögtön a Witcher 2-t?

LUKASZ MACH: Nos, kiegészítőt hivatalosan még nem tervezünk, viszont itt a fejlesztő srácoknak megvannak már az ötleteik, csak a felsőbb utasítás hiányzik egyelőre. A mozifilmről is volt már szó korábban, beszéltünk róla Tomek Baginski-val (BAFTA Díjas animátor), aki nagyon pozitívan állt a kérdéshez, de meglehetősen korai lenne még beszélni erről, ahogyan a Witcher 2-ről is.



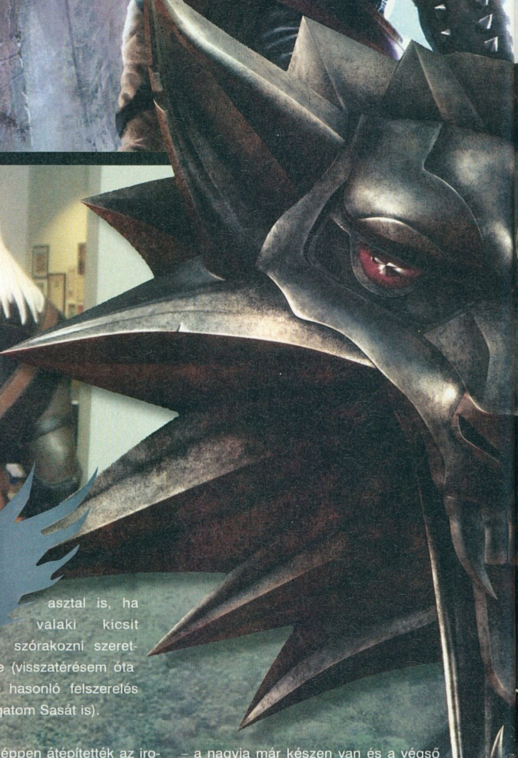


Ezek a képek már az Enchanted verzióból származnak, lehet örülni nekik.

minden idegent a mogorva tekintetével (persze én nem ijedtem meg, sőt, gyakorlatilag egyetlen pillanat alatt kitörtem a kezéből a kardot). Hát mit ne mondjak, az iroda előtere pont olyan igényes, mint a játék, amivel befutottak. Na de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk előbb mi a helyzet vendéglátóimmal – persze csak nagy vonalakban. Ugyebár a CD Projektet 1994-ben alapították, a cég kezdetben csupán egy egyszerű játékforgalmazóként üzemelt Lengyelországban, de '97-től szintet léptek és nekiláttak az általuk kiadott programok lokalizálásnak. 2002-ben saját fejlesztőstúdiót is alapítottak, ami akkor még 15 főből állt, de mára egy világhírű és elismert csapattá nőtték ki magukat, köszönhetően a The Witcher sikereinek és az okos üzletpolitikának (egy kis hazai kiegészítés, hogy a lengyel anyacég 2007 elején indította el magyar leányvállalatát, és ami igazán pozitív, hogy az árképzési stratégiájukat nálunk is bevezették – a játékosok legnagyobb örömére).

Na de vissza a helyszínre: az irodában derűs hangulat fogadott, és meg kell jegyezni, hogy a srácok rendkívül profi körülmények között dolgoznak, három különféle designban készí-

Geralt az életben nem is olyan kemény, Darths például fél kézzel elbánt vele.

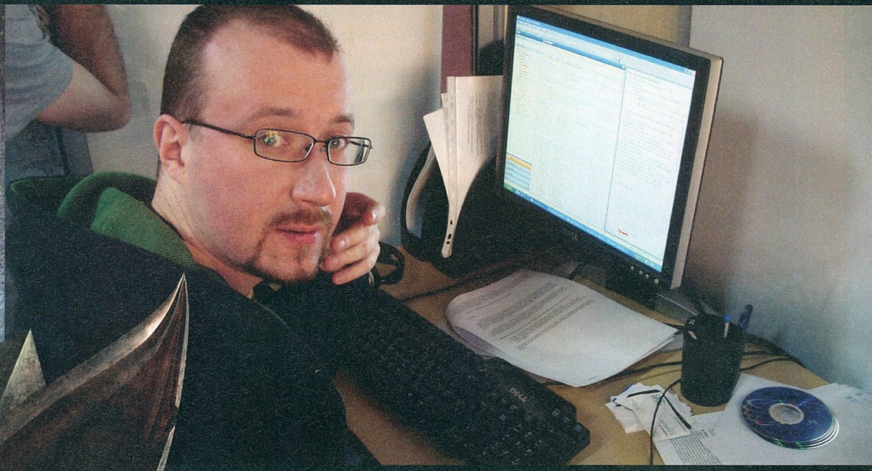


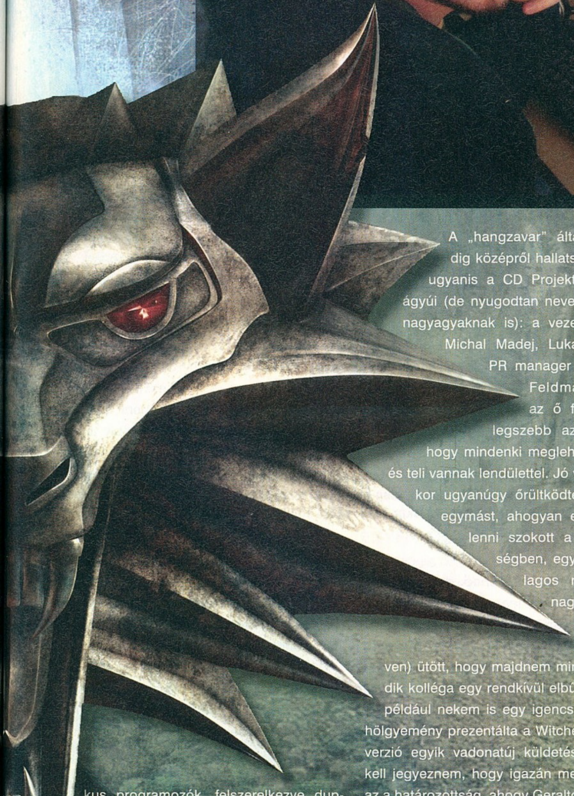
asztal is, ha valaki kicsit szórakozni szeretne (visszatérésem óta egy hasonló felszerelés beszerzésével nyaggatom Sasát is).

tett sajtószoba – de már készül a negyedik –, hatalmas pihenőhelység – ultramodern beltéri konyhával –, ahol kényelmesen elfért egy biliárdasztal, egy csocsó és egy pingpong

Látogatásom idején éppen átépítették az iroda főszárnyát, gyakorlatilag egy bővítésnek lehettem a szemtanúja, ami annak érdekében lett elindítva, hogy a RED stúdió is leköltözhessen ide, a jelenlegi, egy szárnnyal odébb lévő kuckójukból – ebből is látszik, hogy a fejlődés töretlen, a cég bővül, épül, szépül. Az átalakítások ellenére szerencsés időpontban érkeztem, hiszen a csapatnak nincs túl sok dolga mostanság, jelenleg ugyanis a Witcher Enhanced verzión munkálkodnak félgőzzel – a nagyja már készen van és a végső tesztelés fázisába érkezett az újrakiadás, így csak a PR gépezetet kell lassan beindítaniuk. Ennek az idilli állapotnak köszönhetően mindenki örömmel fogadott, mondván végre történik valami, és csoportosan végigvezettek az egy légtérbe zárt, paravánokkal elválasztott fejlesztőstúdión.

A „komplexum" első felében vannak egy beugróban eldugva a dizájnerek és a grafi-



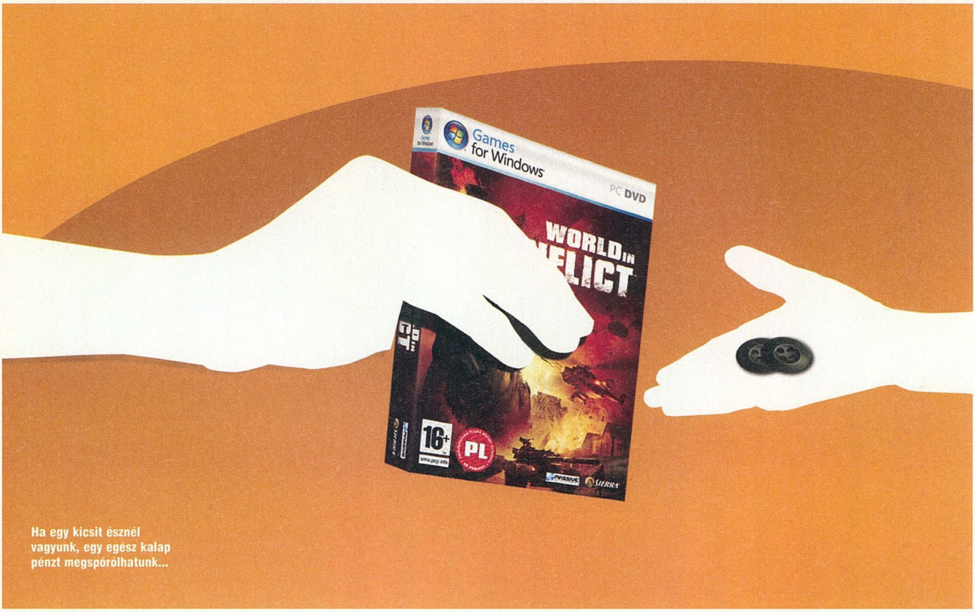


kus programozók, felszerelkezve duplamonitoros, digitális táblával tuningolt csúcsmasinákkal, olyan erőművekkel, amelyekről mi csak ábrándozhatunk így a nyár eleji csendes estéken. Az álomgépeken dolgozó szakembereken túlhaladva mindenhol különböző fejlesztők, technikusok munkálkodnak szépen csöndben – persze itt is akad egy társaság, aki "megzavarja" az éteri nyugalmat (akárcsak a Guru csapat a kiadón belül).

A „hangzavar" általában mindig középről hallatszik, itt ülnek ugyanis a CD Projekt Red nagyágyúi (de nyugodtan nevezhetjük őket nagyagyaknak is): a vezető designer Michal Madej, Lukasz Mach – PR manager – és Pawel Feldman, mint az ő felettesük. A legszebb az egészben, hogy mindenki meglehetősen fiatal és teli vannak lendülettel. Jó volt látni, mikor ugyanúgy őrültködtek, szivatták egymást, ahogyan ez nálunk is lenni szokott a szerkesztőségben, egy teljesen átlagos napon. Ami nagyon szemet (és mondhatni szíven) ütött, hogy majdnem minden harmadik kolléga egy rendkívül elbűvölő lányka, például nekem is egy igencsak dekoratív hölgyemény prezentálta a Witcher Enhanced verzió egyik vadonatúj küldetését, és meg kell jegyeznem, hogy igazán meggyőző volt az a határozottság, ahogy Geraltot irányította.

Természetesen a legtöbb ember az iroda hátsó részében, a teszter szekcióban dolgozik; itt szinte mindenkinél vadul ment a Witcher, eddig még sosem látott területekbe engedve bepillantást, maximum felbontásban, feleolyan hosszú töltési idővel, ahogyan azt mi megszokhattuk – örömmel jelentem hát: szépen haladnak a fiúk. Gyönyörű a játék, ez nem vitás, de a teszter gépeken valami egészen mesésen nézett ki. Bár igazán jó volt látni a stúdiót belülről, egy centi közelségre lenni azoktól a gépektől, amelyeken a Witcher született, ám a látogatás legpozitívabb élményét mégis a csapat hozzáállása adta: még hónapokkal a Witcher sikere után is azon munkálkodnak, hogy maximálisan kielégítsék a rajongók igényeit. Beszélgettem erről Lukasz Mach-hal, aki kötetlenül osztotta meg velem a munkája részleteit, örömmel mesélte, hogy mennyit fejlődött itt minden a kezdetekhez képest. A gyarapodás pedig nem áll meg, hiszen hamarosan indul egy új projekt a Metropolissal: az együttműködés lényege, hogy a RED-es fiúk – és lányok – is besegítenek a THEY fejlesztésébe, és addig fognak dolgozni rajta, ameddig az kellően felfejlődik és egy „Witcher színvonalú" nívós alkotás nem válik belőle. Hiába a nagyszerű alapötlet a fegyverek sokoldalúságát illetően, ha a játék kreativitása egyelőre kimerül ennyiben, illetve az elsőre tetszetős megjelenítésben (a grafika ugyanis nem minden). De a RED-es fiúk tesznek róla, hogy az elsőre kissé fantáziátlannak ható sztori és játékmenet méltóképen kiteljesedjen az együttműködésnek köszönhetően. Hiába, a hírnév kötelez – szerencse, hogy ők komolyan is veszik.

Mindent összevetve kellemes kis kiránduláson vehettem részt, remek volt a Mass Effect bemutató és élveztem a stúdiólátogatás minden pillanatát. A CD Projekt Red csapatának ezúton szeretnénk további sikereket kívánni és nagyon remélem, hogy a jövőben lesz még dolgunk ezzel a lelkes fejlesztőbrigáddal.



Ha egy kicsit észnél vagyunk, egy egész kalap pénzt megspórólhatunk...

Többet, ésszel...

Nem kérdéses, hogy mindannyiunk életében fontos szerepet tölt be a pénz: ebből élünk és bizony ebből is játszunk. Nagyon régi lemez, hogy a játékok kis hazánkban nem tartoznak az igazán olcsó dolgok közé. A megállapítás igaz is, meg nem is. A most következő két oldalon ezt a kérdést járjuk körbe, és igyekszünk hasznos tanácsokat adni a vásárlást illetően, legyen szó akár bolti, netes vagy használt beszerzésről. Ugyanis lehet mindenből több, vagy lehet minden olcsóbb: ésszel.

Ha egy kicsit megkapargatjuk a „miért nem veszel eredeti játékot" kérdésre adott válaszok rücskös felszínét, akkor legtöbbször azt kapjuk végeredménynek, hogy azért nem, mert azok bizony igen drágák. Anélkül, hogy igazán állást kívánnánk foglalni a magyar forgalmazók árképzési stratégiáját illetően, íme pár tipp azoknak, akik esetleg vásárolnának, ha tudnák, hogy lehet olcsóbban megúszni a dolgot.

ÚJ SZELEK

Most talán sokakat meglepek, de egyre olcsóbbak itthon a játékok. Ez a folyamat nem most indult, volt pár ígéretes próbálkozás régebbi címek párezer forintos újrakiadásával, de mára úgy tűnik, hogy a sorozat befullad, és mintha a bevételszerzés helyett inkább FreddyD híres-hírhedt blogjának (http://rosszpcjatekok.blog.hu) kívánnának egyesek hónapról-hónapra elegendő muníciót szolgáltatni. Már épp igazolódni látszódott az a széles körben elterjedt nézet, miszerint Magyarországon olyan kemény az illegalitás, hogy nincs kiadó, aki megélne, mikor megjelenik egy csapat, aki nem csak azzal kelt feltűnést, hogy mindent lokalizáltan, vagyis magyarítva kíván a piacra dobni, hanem hogy mindezt elfogadható árakon is teszi. Persze az „elfogadható ár" viszonyítás kérdése, de tény, hogy a CD Projekt eddig remek árazással dolgozott, még az igazán nagy címek (Gears of War, Kane and Lynch, World in Conflict, Timeshift, Unreal Tournament 3) esetében sem lépték át a lélektaninak mondható nyolcezer forintos határt (sőt, néhány konzolos címük is az átlag alatt található). Az eleinte lassan és késve érkező játékok időszaka elmúlt, a kiadó minimális csúszással és a többi forgalmazóhoz képest barátinak mondható árakkal jelenteti meg minőségi kiadványait. A legjobb példa erre a lengyel anyacég házi fejlesztőcsapatának Witcher című szerepjátéka: nyugodtan mondhatjuk, hogy Magyarországon kevés PC-s játékot övezett tavaly ekkora várakozás, és a CD Projekt meghúzta azt, amit csak kevesen szoktak – nem engedett a felülárazás komoly kísértésének, sőt, inkább a többi árcédula mellett potomnak ható nyolcezer forintos árral igyekezett minél több vásárlót gyűjteni (remélhetőleg sikerrel). Kellett már ez az új szemlélet, mert úgy tűnik, hogy lassacskán a többi forgalmazó is a fejéhez kap a fiatal kiadó megoldásait látva: az az Assassin's Creed például, ami tavaly talán még bőven tíz-tizenkét ezrest kóstált volna, ma csupán nyolcezer, egy Civilization IV Év Játéka kiadás (az alapjáték plusz a hozzá tartozó két kiegészítő) pedig egy páncélos híján hétezer egységnyi magyar fizetőeszközért a miénk lehet.

HÁLÓVAL NAGYVADRA

Amennyiben valaki mégsem lenne elégedett az itthoni árakkal, ne adj' isten elege van abból, hogy Magyarországon az „európai megjelenés" csak afféle barokkos túlzás, annak még mindig ott az internet nyújtotta lehetőségek széles és kimeríthetetlen tárháza. Egyrészt ott a Steam, a Valve saját rendszere, amelyen lassan több játékot lehet megtalálni, mint amenynyit nem. A szoftver kezelése a világ egyik legegyszerűbb dolga, csak regisztrálni kell, aztán választani, és a fizetést követően letölteni a kiválasztott játékot (jelen pillanatban például az Unreal Tournament 3 potom harminc dollár, ami a jelenlegi valutaárfolyamok mellett nincs ötezer forint – ezzel azért igen nehéz versenyre kelni). Nyilván most páran fanyalognak, hogy így nincs doboz, hát igen: legalább az sem fogja a port. A rendszerben az a legjobb, hogy nincs adathordozó, ami tönkremenne – az egyszer megvásárolt játékot anynyiszor tölthetjük le, ahányszor csak kedvünk szottyan. Hasonló megoldás működik a konzoloknál is: mindhárom következő generációs gép rendelkezik saját virtuális piactérrel, ahol vagy előre megvásárolt pontokkal fizetünk, vagy lecsapunk az idényszerűen ingyenes szajréra (ezekből szerencsére egyre több van). Persze ez még nem minden. Ha egy kicsit megböködjük a netet, körülbelül ezernyi, videojátékok forgalmazásával foglalkozó oldalt találhatunk. A külföldi tulajdonúak esetében sokszor igencsak kedvező ajánlatokat foghatunk ki, jelen sorok írója épp a minap vásárolt egy Grand Theft Auto IV-et az itthon meghirdetett árnál ötezer forinttal olcsóbban az egyik angliai kereskedőtől, méghozzá postaköltséggel együtt (akárhogy is nézzük, ez már egy újabb játék ára, esetleg két jobb könyvé). Érdemes tehát kutakodni, mert azon túl, hogy jobbak az árak, még a választék is jóval szélesebb.

„A pénz beszél, de mi sem hallgatunk. Íme néhány tuti tipp az olcsóbb játékbeszerzéshez."

Persze nem mehetünk el szó nélkül a fekete foltok mellett sem. Fontos megjegyezni az internetes rendelés két legnagyobb hátulütőjét: a postai szállítást és a bankkártyás fizetést. A hagyományos postaszolgálat egyrészt nem minden országból lehetséges, másrészt finoman szólva is rizikós – mostanában hallani olyan küldeményekről, melyeket feladnak ugyan, de meg soha nem érkeznek; mindenki gondolja át, mennyire bízik meg a közte és a játékbolt között tevékenykedőkben. A kártyás fizetés tulajdonképpen nem nagy macera, ha az ember elmúlt 18 és rendelkezik egy internetes vásárlásra alkalmas bankkártyával: csak bepötyögjük az adatokat, és a boltban levonják a kellő összeget. Van, ahol a PayPalt, egy afféle „virtuális bankkártyát" kell használnunk, de összességében elmondható, hogy ésszerű használat mellett a plasztiklapos fizetés nem csak kényelmes, de biztonságos is – arról nem is beszélve, hogy később ezen kártyákat nyugodtan tudjuk használni külföldön is, boltokban, automatáknál, mindenhol. De ha nem kell dombornyomott kártya (aminek azért van költsége, már az is bizonyos összegbe kerül, hogy egyáltalán legyen), akkor is van megoldás, hiszen már a hazai bankokban is elérhető a virtuális kártya szolgáltatás, ahol nincs kézzel fogható plasztiklap, de minden egyéb megvan virtuálisan, így csak az adatokat kell megadnunk, és máris indulhat a mértéktelen játékbeszerzés.

ENYÉM-TIÉD-MIÉNK

Eddig végig arról volt szó, hogyan juthatunk a szokásos, hajmeresztő áraknál olcsóbban új, bontatlan játékokhoz, és bár már így is több marad meg, mint azt a tapasztalatlan vásárló gondolná, az aduász még csak most jön: a használt játékok. No igen, ehhez gyomor is kell, hiszen manapság az emberbe beleég, hogy mindig csak újat szabad venni, de ha azt mondom, hogy egy új játék árából akár három-négy alig használt is kijön, főleg a konzolos programok esetén, nagy valószínűséggel többek figyelmét elnyerem. Bizony, ha megtaláljuk a megfelelő forrást (ami nem is olyan nehéz, hiszen a fővárosban legalább öt – de ezzel nyilván alulbecsültük a valós számot –, az ország nagyvárosaiban pedig legalább egy-egy akad), és van bennünk némi üzleti érzék, hosszú ideig játszhatunk úgy, hogy közben „forgatjuk" a pénzünket. A trükk az, hogy a használt játékokkal foglalkozó boltok nem csak eladnak, de vásárolnak is, így egy közepesen régi játék és némi különbözet (ez általában nem haladja meg az egy-két ezer forintot) leszurkolása után a miénk lehet akár egy zsengébb cím is. A tapasztalat az, hogy a megjelenő játékok körül-belül egy hónapos átfutással kezdik el második gazdájuk keresését, ami bőven a kibírható kategória, tekintve, hogy ezzel a módszerrel akár harmincnegyven százalékot is spórolhatunk (ami egy eredetileg tizensok ezer forintos tétel esetében már nem elhanyagolható fegyvertény). Ami pedig a kereskedőket illeti, azért már hazánkban is dívik a jófajta kapitalizmus, a vásárló a lényeg, így nem kell félni, ritka az igazán leharcolt példány, a boltosok általában figyelnek arra, hogy szemetet ne vegyenek át.

Bár lassan a cikk végére értünk, szeretném tudatni, hogy ez csak néhány lehetőség volt a sok közül. Az, hogy elfogadjuk, hogy a számítógépes játékok a többi szórakozási formához hasonlóan nem ingyenesek, még nem feltétlenül egyenlő azzal, hogy egy kisebb afrikai ország GDP-jét kell egyben kiadnunk egy szimpatikus programért – örök igazság: aki keres, az talál is.

BEST BUY

Gears of War (PC)

A tavalyi év legjobb PC-s akciójátéka, alig fél évvel a megjelenés után már a legbarátibb áron kapható, mindössze ötezer forintot kell leszurkolni érte. Megéri.

Mega Man ZX Advent (DS)

Ahogy említettük, nem csak a PC-s, de néha a konzolos cuccok is olcsóbbak, a Mega Man Nintendo kézikonzolos változata például csak ötezer.

Assassin's Creed (PC)

A kiadók követik a CD Projekt által teremtett trendet és a legújabb játékok már tízezer forint alatt érkeznek, így van ez Altair esetében is, hiszen ezért is nyolcezer pénzt kell fizetni, újonnan.

id Collection (PC)

Azonban mégiscsak a Steam a verhetetlen, hiszen az összes id játék megvásárolható egyben, mindössze 70 dollárért.

Virtuális bűnök, valódi pénzek írta · Chris

Virtuális maffia

Már a játékvilág sem a régi, s ez főleg az online játszóterekre igaz. Sokan el sem tudják képzelni, hogy milyen pénzek mozognak az MMO-k világában, és most itt nem a kiadókra gondolunk. A bűnözés, a maffiamódszerek már tetten érhetőek kedvenc játékainkban is.

Bizony, ha nem vigyázunk, jön egy gonosz ork és megszabadít mindenünktől.

illusztráció: Tomster (Pásztor Tamás) http://tomster.blogter.hu

Nem új keletű dologról van szó. Amióta léteznek MMO játékok, ezzel a ténnyel kell együtt élnie minden egyes játékosnak. A témával foglalkoztak már újságok százai, internetes portálok ezrei, sőt, még egy magyar kereskedelmi csatorna is készített egy áldokumentumfilmet erről a témáról. Hogy miről is van szó? Természetesen az aranyfarmolásról, a virtuális javakat pénzért áruló, egyre elhatalmasodó gépezetről, ennek következményeiről, ja és persze minket ért hatásairól.

ELADÓ A TISZTELET

Sokan nem értik, miért játszunk éjt nappallá téve online játékokkal. Miért sikeres a Sims, mi az, ami miatt képtelenek vagyunk kilépni virtuális ketrecünkből. Pedig a válasz egyértelmű: a sikerek miatt. A játékban bármilyen álmunkat valóra válthatjuk. Lehet saját házunk, előléptethetnek a munkahelyünkön, vagy épp megszerezhetjük a legcsillogóbb, legvagányabb páncélvállast kedvenc MMO-nkban, hogy aztán mindenki csodálkozva körülzsongjon minket azt kérdezgetve: „Ezt honnan szerezteeeeeed?".

De mi van akkor, ha nincs türelmünk kivárni mindezt? Ha nem áll szándékunkban órákat tölteni unalmas és repetitív feladatok végrehajtásával, hogy összekaparjunk több száz vagy akár ezer aranyat. Ha nem akarjuk kivárni, míg karakterünkkel elérjük a maximális szintet? Ilyenkor sincs veszve minden, hiszen vannak olyanok, akik örömmel (?) elvégzik helyettünk a piszkos munkát: összeszedik mindazt, amire csak szükségünk lehet. Persze ezért a szolgáltatásért kemény összeget kell leszurkolnunk, s ezt már nem a Monopoly dobozából kell elővarázsolnunk.

Az elmúlt évek során virágzásnak indult ez az üzlet, amit lassan már iparágnak lehet nevezni. Az egyik leghíresebb cég, az Swagvault például közel 25 játékhoz árul internetes oldalán különféle virtuális pénznemeket, kezdve a Silk Road című játéktól a World of Warcraftig szinte mindenhez. A munkaerő többnyire Kínából árad, közel 120 dolláros havi fizetésért, 12 órás váltott műszakban tolják a szerencsétlen sorsú srácok a játékokat. Az így kifarmolt pénzt olyan olcsón kínálják számunkra, hogy gyakran még a legelhivatottabb játékosoknak is meg-megremeg bankkártyáját szorongató keze, amikor 40 dollár körüli áron kínálnak neki 1000 aranyat – amiért kb. 2-3 hétig kellene gürcölnie, minimum napi 4 órán át.

Persze ez a dolog teljesen illegális, hiszen hatásai könnyen megjósolhatók a játék amúgy is labilis gazdaságára nézve. Az infláció, a virtuális javak teljes elértéktelenedése szépen lassan maga alá gyűri a játékot. A stílus szárnybontogatásakor például nem egy játék volt kénytelen becsukni kapuit emiatt. Ennek megakadályozása érdekében a készítők nagyjából felkészültek, a játékok indításkor több oldalas szerződésben biztosítjuk (EULA, azaz End User Licence Agreement) őket arról, hogy semmilyen illegális tevékenységben soha nem fogunk részt venni, sőt, még karakterünk tulajdonjogáról is lemondunk. A több mint 10 millió előfizetővel büszkélkedő World of Warcraft fejlesztői például mindent megtesznek annak érdekében, hogy ne forogjanak közkézen fekete pénzek, de inkább tűnik mindez szélmalomharcnak, mint eredményes munkának. De persze őket sem kell félteni: több ezer hozzáférést törölnek a játékból nap mint nap, rengeteg pénzt vonnak ki a forgalomból és különféle spam-szűrő alkalmazásokkal próbálják megakadályozni a folyamatos reklámdömpinget, melyek minduntalan zavarják a játékosokat a legkülönfélébb csatornákon keresztül. Nemrég még úgy tűnt, győzelemre állnak a legalitást vállalók hadai, de most úgy látszik, hogy az aranyárusok új módszert találtak arra, hogyan lehetne pénzhez jutni.

> „Jó lenne azt mondani, de nem vagy biztonságban a neten. Védekezned kell."

HACK'N HACK

Az új módszer erkölcstelen és bicskanyitogató. Kihasználja azokat a játékosokat, akik mit sem sejtve nyitogatják meg a World of Warcraft legújabb kiegészítőjére invitáló bétateszt leveleket (amikre válaszul persze sokan minden adatukat elküldik, csak épp nem oda, ahova ők hiszik), vagy trójai programokat telepítenek gépünkre, amik billentyűleütéseinket figyelik. Az így kapott jelszavunkkal aztán bármit megtehetnek, és persze meg is tesznek azok, akik hozzájutnak. Az első adandó alkalommal megváltoztatják azt, majd fellépnek a játékba. Eladják mindenünket, amikért hónapokig keményen dolgoztunk, majd fogják a pénzt és több karakteren keresztül elutalják maguknak. Az egész ügy pillanatok alatt lezajlik és szinte lenyomozhatatlan.

Ez történt nemrégiben két szerkesztőségi tagunkkal, Riccóval és Hancuval is (sajnos Hancu időközben már egy online magazin berkeit erősíti, de cikkeit mai napig olvashatjátok nálunk). Mit sem sejtve játszottak World of Warcrafttal, s úgy hitték, mindent megtettek annak elkerülése érdekében, hogy kifosszák őket. Antivirus program, Adware eltávolító, és tűzfal figyelt mindegyikük gépén, de úgy tűnik, ez mégsem volt elég. Hozzáférésüket feltörték, kifosztották őket és a nyomozás hátráltatása végett törölték azokat a cuccaikat is, melyeket nem lehetett pénzzé tenni.

Persze egy ilyen népszerű játék kiadója, mint a Blizzard nem engedheti meg magának, hogy játékosait kifosszák, hiszen fizető kuncsaftokról van szó. Idővel majdnem minden ingóságunkat visszaállíthatják, már amennyiben képesek vagyunk megfogalmazni egy angol nyelvű levelet, és kitöltjük az ilyenkor szükséges formanyomtatványokat. A felgyülemlett esetek miatt közel bő egy-másfél hónapot kell várni, s máris újra csatlakozhatunk kedvenc világunkba – már ha ezek után nem megy el a kedvünk az egésztől.

Ez a módszer persze újabb pofon a még mindig gyerekcipőben járó MMO piacnak. Bevallottan felkészületlenül érte őket, hogy ilyen mennyiségben kell megküzdeniük az új módszerrel operáló maffiózók ellen, és sajnos a legtöbb játék (de főleg a legtöbb játékos) sincs felkészülve erre. Biztonságuk bőven hagy kívánnivalót maga után, s bár a Diablo 2-ben található tárgy-duplikációnak már leáldozott, még most is találkozhatunk olyan hirdetésekkel, amelyben olyan programot reklámoznak, amellyel karaktereinket szuperképességekkel felvértező tárgyakat készíthetünk magunknak.

HOGYAN VÉDEKEZHETÜNK EZ ELLEN?

Először is, ami a legfontosabb, soha semmilyen esetben ne adjuk ki jelszavunkat! Mindig használjunk megbízható vírusirtó programot, tűzfalat és egyéb adware-eltávolító programot. Ha pedig vírusirtó, akkor remek megoldás lehet a DVD-mellékletünkön is megtalálható ESET Smart Security nevű program, melyhez most ingyen kódokat is osztogatunk számotokra (a profi védelem tehát garantált). Melegen ajánlott a Spybot névre hallgató szoftver feltelepítése is, mellyel teljesen immunizálhatjuk internetböngészőnket a legkülönfélébb támadásokkal szemben. Ez utóbbit is érdemes lehet lecserélni a Mozzila Firefoxra, ami köztudottan gyorsabb és biztonságosabb a Microsoft üdvöskéjénél. Végezetül pedig változtassunk jelszót minden második héten és sűrűbben járjunk templomba.

Volt idő, mikor nem is gondoltuk volna, hogy a játékok valaha a betegkezelés szolgálatába állnak...

írta · Stöki

A játékvilág egy sajátos szelete

Re-Mission

A játékkultúra már más, mint tíz, húsz éve. Olyan korosztályok, rétegek játszanak, akik korábban sosem. Sőt, olyan vállalkozások készítenek játékot, akiknek korábban eszükbe sem jutott. Remek példa erre a Re-Mission, ami öreg is, randa is, mégis muszáj írni róla.

A játék 2006 áprilisában, tehát éppen két éve jelent meg. Jó kérdés, hogy akkor mit keres most az újságban. Egyrészt azért írunk róla, mert idáig tartott, amíg eljutott hozzánk egy példány. A játék ugyanis szép csendben jött ki, a híre hónapokig el sem ért Magyarországra, tudtommal én írtam róla először az Indexen tavaly januárban. Aztán két hónappal később felfedezte egy Meskó Bertalan nevű orvostanhallgató, aki blogjában, a mediq.blog.hu-n foglalkozott vele. Sőt, írt a kiadónak, és kapott 10 példányt a játékból. Ebből jutott el egy hozzám, és nem fog sokáig melegedni nálam, odaadom valakinek, aki igazán rászorul. A Re-Mission ugyanis elsősorban rákbeteg gyerekeknek készült. Itt a másik ok, amiért írunk a játékról: szeretnénk hozzájárulni ahhoz, hogy minél többen tudjanak itthon is a programról.

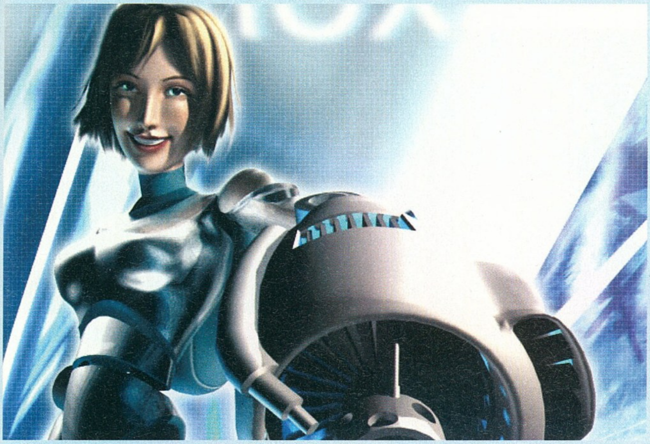
“Számítógépes játék a gyógyászat szolgálatában, méghozzá kézzelfogahtó eredménnyel.”

LELKI RÁADÁS

A Re-Missiont a HopeLab nevű amerikai nonprofit szervezet készíttette. Az alapítvány az orvosi kutatásokat innovatív megoldásokkal ötvözi, és a fiatalok gyógyítására koncentrál. Olyan betegségekkel próbálja felvenni a harcot, mint az autizmus, a sarlósejtes vérszegénység, az elhízás, vagy – a Re-Mission esetében – a rák. A műfajilag leginkább a third person shooterek, vagyis a külsőnézetes lövöldözős játékok műfajába sorolható Re-Mission pályái súlyos betegségekben szenvedő emberek különböző testtájain játszódnak, a játékosnak szemtől szemben kell megküzdenie a tumorsejtekkel és egyéb ocsmányságokkal. A HopeLab alapítója, a játékot kitaláló Pam Omidyar elképzelése szerint, ha egy beteg gyerek játszik a programmal, az élmény ad neki egy kis lelki segítséget, hogy a valóságban is megküzdjön a kórral. Emellett a játékban megjelenő környezettel az ismeretterjesztés is könnyen megoldható: a gyerekek játék közben megtanulhatják, megérthetik, mi zajlik le a testükben, végső soron nőhet a hitük abban, hogy meggyógyulnak. Egy kísérletben 375 fiatal rákbeteget vizsgáltak, akik a Re-Missionnel játszottak, a játék hatására a betegek nyolcvan(!) százaléka jobban reagált a kezelésekre, könnyebben tudtak alkalmazkodni orvosukhoz, azaz elhitték, hogy a terápia segíthet. Ugyanakkor, ahogy Meskó Berci írja blogjában: „Ez nem gyógyszer vagy gyógymód, csak egy kis lelki ráadás a gyerekeknek, akiknek már fiatalon elképesztő küzdelmet kell folytatniuk.”

ÉN, A NANOROBOT

A Re-Mission színhelye tehát az emberi test, az időpont pedig 2024, a keretsztori szerint ugyanis egy fiatal orvosnő ekkorra fejleszti ki az RX5-E nevű nanorobotot. A később csak Roxxi néven ismert robot megtévesztésig hasonlít egy tinédzserlányra (még haja is van), de ennyi sci-fi elemet elnézhetünk a játéknak: kell egy főhős, akivel könnyen azonosul a játékos, és több betegség ellen is sikerrel veszi fel a harcot. Roxxit egy régi nanorobot-széria képviselője, a bádogkasznira emlékeztető SMT-100 (alias Smitty) tanítja a nanorobotkodásra, türelmes Yodaként kalauzolja végig pályáról pályára a szertelen robotlányt. Nagyjából itt ér véget a fantázia és kezdődik a halálosan komoly va-



Roxxi, a bájos hölgyemény, bájosnak korántsem nevezhető kórokozókkal veszi fel a versenyt a szervezetben...

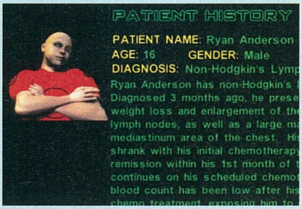
lóság: a játék fejlesztői rákspecialistákkal és pszichológusokkal dolgoztak együtt, amikor a játék világát kidolgozták, és a végeredmény igen hatásos. Roxxi megfordul a vérben, a tüdőben, a gerinc mentén, lüktető érfalak között küzd a gyors véárammal, miközben próbálja irtani a kórokozókat is. A környezet annak ellenére fenyegető és lenyűgöző, hogy a játék grafikailag nem veheti fel a versenyt mondjuk a Gears of Warral (ez persze nem is célja). A ráksejtekkel és más mikroszkopikus szörnyekkel való harc viszont sokkal nyomasztóbb, mint bármilyen idegen lények elleni hadjárat.

Talán ezért is kapott T, azaz 12 éven aluliaknak nem ajánlott minősítést a program. Tekintve a játék jellegét és célcsoportját, a korhatárbizottságnak igazán foghatott volna enyhébben is a ceruzája.

HÁBORÚ A TESTBEN

A küldetések dicséretesen változatosak annak ellenére, hogy a pályák hasonlítanak egymásra, mert az erekből és a testünkben található egyéb csövekből nem lehet túl sok mindent kihozni. Míg egyik küldetésben a gerincvelő mellett kalandozunk (és igyekszünk azt elkerülni, mert az érzékeny gerincvelő érintésre fájdalmas impulzussal reagál), a másikban fegyver nélkül indulunk neki a gyógyításnak, és első dolgunk, hogy emlékeztessük a szervezetet, ideje bevenni a gyógyszert (amit aztán fegyverként használhatunk a testben), a harmadikban pedig elég megjelölnünk a kórokozókat, a piszkos munkát elvégzik a közelben lebzselő fehérvérsejtek. Roxxi mozgástára egyszerű, könnyen megtanulható: a lebegésen és lövésen kívül oldalazó pörgésekre képes, ami akkor jön jól, ha éhes baktériumokat kell leráznia magáról. Két fő fegyverünk a Chemo Blaster és a Bacto Blaster lesz, előbbivel gyakorlatilag egy szervezeten belüli célzott kemoterápiát alkalmazhatunk (vagyis szétlőhetjük vele a tumorsejteket), utóbbi baktériumok ellen hatásos. Ezen kívül találunk területre ható nagyobb gyógyszeradagokat (értsd: rakétavetőt), sugárterápiás sugarakat lövő fegyverre is szert tehetünk, és azt hiszem, a Re-Mission az egyetlen olyan játék, amiben fegyverként használhatjuk a székletlazítót. A képernyőn Roxxi energiája mellett láthatjuk annak a betegnek a lázát, akiben éppen vagyunk, egy külön skála méri a hányingert és egy másik a szívműködést. A küldetések során a beteg állapota mindig legalább olyan fontos, mint Roxxié: ha nem irtunk ki elég kórokozót, a páciens láza az egekbe szökik vagy kihányja a gyógyszert. Roxxi dolga tehát nem könnyű, egyszerre kell több tényezőre figyelnie, és a játék elég nagy kihívás már a harmadik-negyedik pályán is (szerencsére van három nehézségi fokozat). A tumorsejteket gyorsan újratermelő rákot például nagyon nehéz legyőzni, ám ha sikerül, katartikus élmény lehet e gy egészséges játékosnak is.

A grafika nem üt, de ez az a program, aminél ez a leginkább fontos tényező.



BETEGEKNEK INGYEN

A kivitelezés kellemes, a grafika ügyesen egyensúlyoz a hitelesség és a játékok színesszagos megjelenítése között. Játékos szemmel nézve ugyan nem nagy durranás, de a célnak megfelel, és a szinkronhangok is rendben vannak. Értékelés most nincs, ne is keressétek a jobb alsó sarokban az értékelődobozt, mert a Re-Mission nem a hagyományos játékpiacra szánt játék, nincs értelme összehasonlítani velük. Boltban például nem is megvásárolható, a HopeLabtól közvetlenül kell kérni példányt, és az alapítvány ingyen küld egyet. Bercitől csak annyit kértek cserébe, hogy küldjön vissza majd néhány fényképet a gyerekekről, amint használják a játékot. A fiatal orvostanhallgató következő terve a program teljes magyarítása. A Re-Mission egyébként sikeres vállalkozásnak tekinthető: decemberig több mint 110 ezer példányt juttattak el 78 ország rákbeteg gyerekeinek. Reméljük, most Magyarország is csatlakozik a projekthez.

Az 1848 nem szimplán stratégia, hiszen a játék közben tanuljuk is a történelmet, nem csak alakítjuk.

írta · Stöki

JÁTSZUNK kicsit másképp

A Re-Misson kritikáján felbuzdulva a Gondolatébresztőben most a komoly játékokról lesz szó, vagyis arról a jelenségről, amit serious gaming néven ismer a szakma. Tudom, volt már erről szó körülbelül két-három éve, de ez is egy olyan téma, amit érdemes bizonyos időközönként újra elővenni, már csak azért is, mert egyre erősebb trendről van szó.

Az nem meglepő, hogy ahogy a játékipar néhány évtizedes sikertörténete során egyre erősebb kultúraformáló erővé vált, a szórakoztatóipar mellett a játékokat felfedezte az oktatás, a művészet, de még a politika is. A komoly játékokat készítőik nem elsősorban a piacra szánják, inkább figyelemfelkelések ezek, amelyekben az ideológia vagy valamilyen más komoly cél sokszor háttérbe szorítja a játékélményt. Sokszor, de nem mindig – a komoly játékok egyre növekvő szegmenségen felfedezhető legfontosabb trend ugyanis az, hogy a játékélmény is egyre fontosabbá válik. A Re-Misson jó példa arra, hogy egy ilyen termék hogyan állja meg a helyét játékként és a komoly célt (a Re-Mission esetében a gyógyuláshoz szükséges lelkierőt) szolgálva.

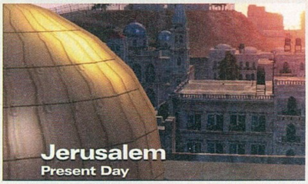
JÁTSZHATATLAN JÁTÉKOK

A Re-Missonben a beteg szervezetben kalandozó nanorobot főhőssel elég nehéz legyőzni a rákos sejteket, nem véletlenül. Sok komoly játékban vannak a szokásosnál nehezebb vagy akár teljesíthetetlen célok, ezek valamilyen nehezen megoldható helyzetre hívják fel a figyelmet. Jó példa erre a neten játszható Darfur is Dying, amiben a szudáni Dárfúrban található menekülttáborok egyikében élő családot kell életben tartanunk. A családtagokkal vizet kell hordani a tábortól öt kilométerre levő kútról, miközben elkerüljük az ellenséges dzsandzsavíd milícia sivatagban kószáló járőreit. Így vagy úgy, hamar meghalunk – a szudáni polgárháborúban a civilek mindenképpen vesztesek. Szomorú apropója van a Third World Farmernek is, ebben a programban egy fejlődő országbeli gazdaságot kell fenntartanunk minden külső segítség nélkül – nem fog sikerülni. Persze roppant frusztráló ezekkel a programokkal játszani, de éppen ez a – mondhatni, gondolatébresztő – frusztráció a játék célja. Ilyen felfogással készítettek már globális felmelegedést kezelő menedzserprogramot, költségvetési szimulátorokat (ilyen a francia Cyber-Budget, de nemrég a magyar költségvetéshez is kijött egy böngészőben játszható játék), és még sorolhatnám. Ezekben a programokban a szórakozás igencsak háttérbe szorul, de egyre markánsabb követelmény a komoly játékokban is a játékélmény. Elgondolkodtatni és frusztrálni ugyanis úgy is lehet, hogy ésszerű játékmenet kerül a játékba.

POLITIZÁLÁS JÁTSZVA

Szép példa erre a dán Serious Games Interactive cég – már nevében is jelzi, hogy komoly játékokat fejleszt – tavaly megjelent, Global Conflicts: Palestine című programja. A játék egy kíváncsi kívülálló szemszögéből szemléli a Közel-Keletet. A játékosnak a New York Times tudósítójaként kell helytállnia az izraeliek és a palesztinok között – nem kap pisztolyokat és puskákat, egyetlen fegyvere a szó. A leginkább a feleletválasztós kalandjátékokra emlékeztető játékmenet során hősünk

több háborús helyszínt is bejár, információkat gyűjt, cikkeket ír, és rádöbben, hogy a közel-keleti válság mennyire összetett. A játékos több küldetésben nyomoz, lehet pártatlan, de



Ezek a játékok olyanok, mint az élet: helyenként nem túl szépek.

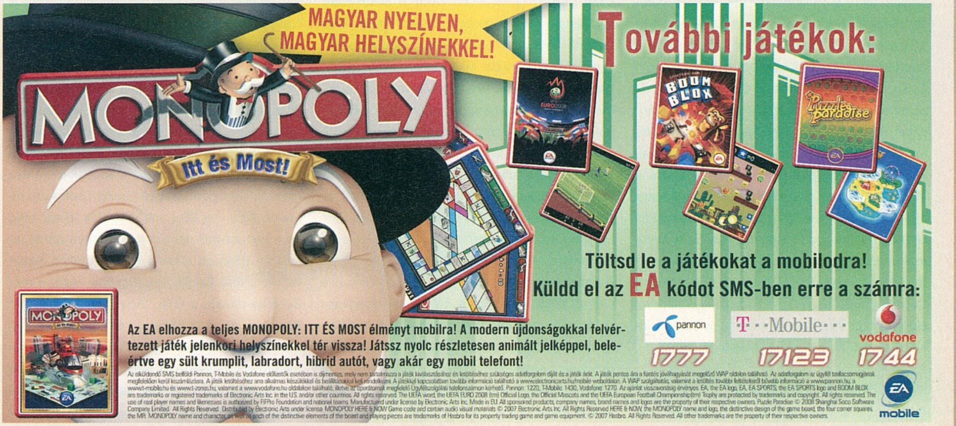
állhat az izraeliek vagy a palesztinok oldalára is. A lényeg, hogy megismerje azt a világot, amely az újságok néhány mondatos híreiben szerepel, és megértse a térségben ütköző sokféle érdeket és motivációt. Hasonló környezetben játszódik a PeaceMaker is, ami egy körökre osztott stratégia: ebben palesztin vagy az izraeli miniszterelnökként szólhatunk bele a közel-keleti konfliktusba – és jöhetünk rá, hogy mennyire nehéz elkerülni egy háborút. A politikai helyzeteket feldolgozó komoly játékok egyébként sokszor igen színvonalasak, nem ritkán azért, mert egy-egy tehetős, ám ideológiailag nem pártatlan támogató áll mögöttük. Az America's Army sorozatot például az Egyesült Államok hadserege készíttette, éppen ezért nem várható tőle a hadszínterek korrekt és kiegyensúlyozott ábrázolása, mint ahogy az izraeliek elleni harcot bemutató, szíriai készítésű UnderSiege-től sem. Ha már Szíria: az „islamogaming", vagyis az iszlám országok vallási-politikai töltetű játékkultúrája szépen virágzik. Nagyjából 2001 óta készülnek ilyen programok, és míg a nyugati világ játékosai a második világháborút játsszák újra és újra stratégiáikban, addig a távol-keletiek az 1982-es izraeli-libanoni háborút.

TANULNI IS ENGEDD

A komoly játékok legbékésebb és talán legrégebbi műfajai az oktató-, illetve a kiképzőjáték. Rögtön eszünkbe juthat a Flight Simulator, amivel keményvonalas szimulátorrajongók játszanak, de pilótákat is képeznek vele (és ez is mutatja, hogy nem éles a határ komoly játék és szórakozás között). A BME közlekedésmérnöki karán található egy kivetítős pilótafülke, az intézmény nyílt napjain érdemes bemenni és kipróbálni, egészen más élmény, mint a monitor előtt bohóckodni. De képeztek már pilótákat a régi Falcon sorozattal, amerikai katonákat pedig a nyolcvanas években a Battlezone-nal (újabban az Operation Flashpoint motorját használják ilyesmire, nem is beszélve a Close Combat szériáról). Az iskolai oktatásban is virágzik az „edugaming", vagyis az egy-egy tantárgyat bemutató oktatóprogramok fejlesztése. Ilyen például a Re-Mission kritikájában említett Immune Attack, az evolúciót elmagyarázó Life Preservers, de említhetném a Thinking Worldsöt is, ami egy iskolai játékok könnyű és gyors készítésére alkalmas keretprogram. Hogy a magyarokról is szó essék, oktatójátékokban mi is jók vagyunk. Az első ilyen jellegű program még a nyolcvanas években született, Csavargás a gombák birodalmában volt a címe. Azóta több, többnyire netes vagy netről ingyen letölthető oktatójáték elérhető, mind közül a Huszár Games játékai, a nevezetes szabadságharcunkat feldolgozó 1848 és az amerikai függetlenségi háborút, illetve a Rákóczi-szabadságharcot bemutató Pro Libertate című Panzer Generals-klónok a legismertebbek.

JÁTÉKOK MINDENHOL

A felhasználási területeket lehetne még tovább is sorolni. Egyszerű speciális játékok például egyre nagyobb teret kapnak az egészségügyben, mozgásszervi betegségekben szenvedők rehabilitációjában (sőt, most már rehabilitációs konzol is van, hiszen a Wii-t több amerikai klinika használja ilyen célra). A művészet is megtalálta magának a játékokat: néhány éve Marion Strunk és Deanna Herst feminista aktivisták elkészítették az Ego Image Shootert, ami amolyan női Doom volt, például a játékos lövedékek helyett virágokat lőhetett. De még a tiltakozó akciók is utat találtak a játékokba: a Super Columbine Massacre RPG az 1999-es littletoni lövöldözés okaira hívta fel a figyelmet, az I'm OK pedig a videojátékok egyik legelszántabb ellenségét, Jack Thompsont cikizte ki. A komoly játékoknak blogjai, gyűjtőoldalai léteznek (például a socialimpactgames.com), az erre szakosodott cégek is gyarapodnak, a szakmai konferenciákon mindig vannak a komoly játékokról szóló panelek, és már két éve saját konferenciája is létezik ennek a szegmensnek (seriousgamessummit.com). A komoly játékok komolysága pedig akár annak is szimbóluma lehetne, hogy a játékkultúra végleg felnőtt. Azt már tudjuk, hogy a játékok rég kiléptek a rétegszórakozás skatulyájából, de még mindig izgalmas téma, hogy milyen további területeken nyilvánulhatnak meg. Úgy tűnik, szinte mindenhol.



írta · Stöki

Virtuális AUTÓTOLVAJOK

Most, hogy a Mafia 2 megjelent és lapzárta előtt még éppen vethettünk egy pillantást a GTA IV-re, magától adódott, hogy mi kerül a mostani nosztalgiarovatba: az első GTA, a Grand Theft Auto, ami már több mint tíz éve botránkoztatja meg a világot.

1 1997-ben a videojátékokat soha nem tapasztalt vehemenciával támadták politikusok és civil szervezetek. Szülők, tanárok és döntéshozók együtt próbálták megállítani azt a virtuális erőszakhullámot, ami szerintük nagyon rossz befolyással van a gyerekekre. Két évvel később majd Eric Harris és Dylan Klebold a littletoni Columbine gimnáziumban megöl tizenkét diákot és egy tanárt, aztán öngyilkos lesz. A videojátékok elleni támadások ekkor érik el egyik csúcspontjukat, később évek múlva a GTA3, a San Andreas, a Manhunt 2 és végül a GTA IV megjelenésekor újabb hullámokban tiltakoznak az erőszakos játékok miatt aggódó szervezetek. Ez a folyamat persze nagyon régre nyúlik vissza, és nem is 1997-ben kezdődik. De két 1997-es játék, a Carmageddon és a Grand Theft Auto az, ami elég olajt öntött a tűzre ahhoz, hogy a véres játékok a napi híradásokba is bekerüljenek.

MÁMOROS SZABADSÁG

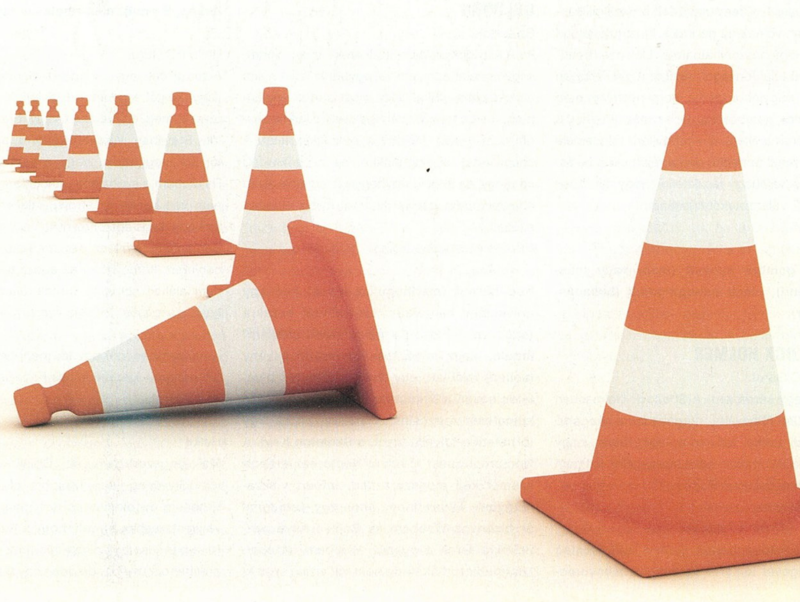
Ezek közül a Carmageddon egyszerűen kezelhető eset volt, tobzódás a céltalan, agyatlan erőszakban, több országban betiltották, a németeknél pedig csak olyan verzió jelenhetett meg, amiben a vér zöld színű volt. A DMA Design (a Rockstar Northot akkor még így hívták) által fejlesztett Grand Theft Auto viszont finomabb, mondhatni, alattomosabb eszközökkel operált. Mivel felülnézeti grafikát használt, nem volt olyan látványos és véres, mint a 3D-s Carmageddon. Ezen kívül összetett küldetések voltak benne, szabad játékmenet, a „bármit megtehetsz" érzése (még az autórádió adói között is lehetett váltogatni). A látszólag kitalált környezet viszont nagyon is valóságos volt, a játékban szereplő városokban (Vice City, Liberty City és San Andreas) könnyen fel lehetett ismerni Miamit, New Yorkot és Los Angelest. A cenzoroknál már ez kiverte a biztosítékot: a Grand Theft Auto végül mégiscsak megkapta a maga tizennyolcas korhatár-kategóriáját, amit a rendkívül pimasz marketingesek aztán ügyesen beépítettek a játék hirdetéseibe (egy plakáton csak a tizennyolcas karika volt, alatta az igen találó felirat: „a GTA olyan jó, hogy már a megjelenése előtt díjat kapott").

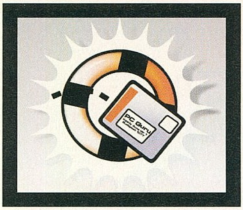
IGÉNY AZ ERŐSZAKRA

A GTA és a Carmageddon között az volt a legnagyobb különbség, hogy az öncélúság kevésbé volt jelen az előbbiben. Míg a Carmageddon egyszerűen egy véres autóverseny volt, addig a GTA megteremtette a bűnözőszimulátor (sokat támadott) műfaját. Persze, erőszakos volt, néha öncélúan – akárcsak a bűnözők. Persze, csak felnőtteknek ajánlották – akárcsak jó néhány erőszakos filmet. De mint a véres filmekre, ilyen játékokra is volt igény. A szabad játékmenet és a merész rosszfiú-nézőpont az első Grand Theft Auto hiányosságai – a 2D-s megjelenítés akkor még nem volt zavaró, de a térkép hiánya annál inkább – ellenére sikerre vitte a játékot. Aztán jött a hasonlóan sikeres második rész, a már 3D-s harmadik, a GTA: Vice City, a GTA: San Andreas, és még néhány kézikonzolos mutáció. A játéktörténelem legtöbbet támadott, legellentmondásosabb és egyben legsikeresebb sorozata bő egy évtizeden keresztül nagyon jól állta a támadásokat (és valószínűtlen, hogy ez máshogy lenne a jövőben).

MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB AUTÓS MAGAZINJA!

Keresse minden héten a hírlapárusoknál!





Játékmentőöv

írta · Tika
mentoov@pcguru.hu

POTC: THE LEGEND OF JACK SPARROW

Ave GURU team!
Egy napja játszom a játékkal, de máris elakadtam! A pálya: The Bigger the Boat. A kapitányt kell lezúzni (egy piros ruhás, kövér fószer), akit bármennyire is püfölök, nem akar veszíteni az életéből. Mikor már harmadjára ölt meg, rájöttem, hogy ebben valami trükk lesz, amire mondanom se kell, nem tudok rájönni.
Előre is kösz, hű olvasótok: Zoli
Egyébként király lett a megújult honlap!

Don Carrera de la Vegát (ő a piros ruhás, kövér fószer) nem lehet közvetlenül sebezni, oda kell csalni az árbochoz, és úgy irányítani a küzdelmet, hogy a fickón levert kombók vége, a spéci mozdulat az árbocrúd vasalt részét érje. Ha a kapitány kidől, felgyújtani az árbocot, és kész.

ASSASSIN'S CREED

Kedves PC Guru!
Az Assassin's Creed nevű PC-s játékkal kapcsolatban volna egy gondom. Most jutottam el odáig, hogy használhatnám a „Defense Break" nevezetű tulajdonságot. Amikor a gyakorlóban vagyok, nagyjából azt írja, hogy nyomjam meg a támadás gombot egy lépés után (Press 0-s gomb after a Step). Én próbáltam mindenfelé kilépni, majd támadni, de nem jött elő a hatás. Tudnátok valahogy részletezni, hogy mit is kell tennem? Válaszotokat köszönöm!
Máté

Space gombot nyomni (step, vagy máskor blend), utána bal-egérgomb (támadás, counter).

SHERLOCK HOLMES

Hello PC Guru!
Lenne egy kérdésem! A Sherlock Holmesban (Az ezüst fülbevaló) megakadtam! Az első pályánál, amikor azt kéri a végigjátszás, hogy valami lábnyomokat kell megvizsgálni, azt nem tudom megcsinálni! Hogy kell?
Köszi: Bettina

A dohányzószobában kell a mérőszalag segítségével lemérni az említett lábnyomokat (a hallban, ahol a páncél van, ott csak észrevesszük említett nyomokat, ill. követhetjük, de nem kell csinálni semmit).

KANE AND LYNCH

Kedves Guru(k)!
Segítséget szeretnék kérni. A Kane and Lynch nevű játék második küldetésében akadtam el (pálya neve: Trial). Nem tudom, mit kell csinálni. Odáig jutottam el, hogy fölveszek egy shotgunt a kocsi csomagtartójából, és utána nem tudom, mit kell tenni.
Előre is kösz. Várom a válaszotokat.
Amúgy nekem elképesztően tetszik az újság.
Hű olvasótok: L@c!

Fegyvert kell adni Lynchnek. Állj hozzá közel, nyisd meg az inventory panelt, a belső körben a saját fegyvereid látszanak, a külsőben a csapattagé, fel/le gombbal told át a cuccot. Aztán a vörös Bobo Cola automata mögé húzódj be (fedezék-mód), és lövöldözz.

OBLIVION

Sziasztok!
Az Oblivionhoz nem tudnátok olyan kódot, vagy cheatet adni, amivel egyből ki lehet nyitni a lockpickes ajtókat? Mert most is ezért szívtam meg, mert a tolvajok céhéhez való csatlakozásnál nem tudtam kinyitni a lockpickes ajtót. A cheatlandet is megnéztem, és az unlocking se megy, se a lock, úgyhogy pls adjatok olyan cheatet/modot, amivel ki lehet nyitni a bezárt ajtókat!
Előre is köszönöm: Bolha

Kód helyett (merthogy az nincs) íme egy univerzális megoldás. Leyawiintől északra (egészen pontosan a város keleti oldaláról induló, majd észak felé kanyarodó ösvény mellett) található egy Daedra-szentély, hivatalos nevén a Nocturnal Shrine, ha ennek a küldetését megcsinálod, akkor kapsz egy törhetetlen tolvajkulcsot, a Skeleton Keyt. A Nocturnal quest röviden: Nocturnal ellopott szemét kell megszerezned, infóért visszamegyünk Leyawiinbe, ahol egy birodalmi őr bizonyos Weebam és Bejeen nevű gazfickókra tereli a gyanút. Weebam házában kifaggathatod őket, de nem vallanak, ergo ki a házból, majd vissza a folyosóra, és kihallgathatod, ahogy lelkesen kibeszélik a kincs rejtekhelyét, a Tidewater barlangot. Pár trollt legyaksz a barlangban, és már roboghatsz is a kinccsel a szentélyhez, amiért bezsebelheted a zárfelnyitás Rolls-Royce-ának számító tolvajkulcsot.

Csá Guru!
Nemrég találtam egy helyet Leyawiintól nem messze. A neve Amelion Tomb (Amelion sírhely). Itt találtam Amelion pajzsot, lábvédőt, kesztyűt, mellvértet, csak sapkát és csizmát nem. Nem tudnátok megmondani, hogy hol vannak? Előre is kösz: Doom

A teljes cucc a családi kriptában van. A csizma elrejtve egy kőkoporsó mögött, a tinyurl.com/6q6gag oldalon található első térkép b pontja mutatja a pontos helyet, a sisak pedig egy szinttel feljebb elérhető. Előbbi térkép C-vel jelölt átjáróján fel kell menni a Sarcophagus Chamberba, és itt a bejárat után, egyből jobbra, lesz egy ajtó (második térkép, B pont), na arrafelé keresgélj.

Hello PC Guru!
A tolvaj céh egyik küldetésében akadtam el! Gray Foxtól kaptam ezt a küldit, hogy szerezzek meg egy arrow-t, egy bravili mágustól. Bravilban kérdezősködtem a koldusoktól, és megtudtam, hogy a kastélyban lakik. Bejutottam a szobájába, átkutattam (2 láda, de nem volt benne az arrow), találtam egy kart, ami egy titkos átjáróhoz nyílt, valami grottóhoz. Bementem, leöltem pár dremorát, meg pár conjurert, körbejártam az egész barlangot, de nem találtam semmit... Tudtok valamit? Nagyon kéne a segítség! Előre is köszi!

A barlangban van egy tó, menj bele, és nem túl mélyen – közel a felszínhez – találni fogsz egy átjárót.

Hello!
Ma megszereztem az Oblivion kiegészítőit (Shivering Isles, Knights of The Nine). Feltettem mindkettőt, és nem megy. Az egyik végigjátszásban az volt, hogy a Knights of the Nine-ban lesz egy olyan infó, ami elvezet egy prófétához Anvilba, de odamegyek, és semmi!

Aztán megnéztem a Shivering Isles végigjátszást is, ott meg azt írták, hogy Braviltól nem messze van a kapu, ami átvisz a szigetekre, de ott sem volt semmi! Mit kell tennem, hogy működjenek? Végig kell vinni az alapjáték story-ját, vagy megy anélkül is? Előre is köszi!

Megy az alapsztori nélkül is, de várni kell egy napot (sőt, Grath szerint aludni sem árt), hogy a játék világában a szóbeszéd megjelenjen a prófétáról, illetve a portálról. Ha minden legális nálad, akkor egyéb tippem nincs (másolt dolgoknál fordul még elő ilyesmi).

SPLINTER CELL

Hi Guru Team!
Elakadtam az első Splinter Cellben. Már bejutottam a kapitányságra, és ott tartok, hogy van egy porta, ami előtt egy nagy ajtó van. Azon bejön egy civil, és elkezd beszélgetni a portással, azután leül, és kijön a portás. Elbújok előle, de utána visszamegy. És nem tudom, hogy onnantól mit kell csinálni, úgyhogy, légyszi segítsetek! Előre is kösz

Van egy sejtésem, hogy merre lehetsz, de ha így van, akkor rossz irányba mozdultál, vissza kell menni a bejárathoz, és balra, a fal melletti szemetes-konténeren fel. Mindenesetre itt egy magyar nyelvű végigjátszás linkje: tinyurl.com/5socwb, illetve ajánlanám még a Police Station pálya speedrun videóját a tinyurl.com/55hfcq oldalról

THE WITCHER

Dear Guru team és Tika!
Lenne egy kis problémám a The Witcher nevű játékban, Vizimában járok, és Kalksteinnek össze kell gyűjtenem ezeket a papírokat, középen a színes kockával (nem jut eszembe a neve). Hármat adott az istennő szobra, és szereztem még egyet, nem tudom hol. Az lenne a kérdésem, hogy a többit hol szerezhetem meg, a Mocsárban? Másképp nem tudok tovább jutni (és nem is akarok).
Várom válaszotokat. F. János

Az elsőt Kalkstein adta. Kellett, hogy találj egyet a kukorixnál, a játék elején, a csatornában (Maal'kad). A harmadik (Tipperath) Declan Leuvaardentől vehető meg a kikötőben. Három volt az istennőnél (Veen'ah, Ghe'vrath, Oth). Aztán Vaska küldetésének teljesítéséért – drownerek legyilkolása – a Mocsárban szintén kapunk egyet (Kezath). Mocsári barlang, a favágóktól nem messze, tele farkasokkal, szintén tartogat egy meteorkövet (Y'esath). A legtrükkösebb kavics (Neh'tza) megszerzése röviden: fedezd fel a gólemeket a mocsárban, beszélj Vaskával, aztán Kalksteinnel, utána irány a kovács, készítess egy villámhárítót, majd el a druidákhoz, itt „vegyél" vihart, a gólembe „tedd bele" a villámhárítót, az oszlopokkal csinálj villámokat, és szedd ki a halott gólemből a követ. Az utolsó darabot (Keth'aar) Raymond adja a sikeres nyomozásért.

Hi!
Lenne egy kis problémám a Witcherrel: a 2. fejezetben a Coleman nevű embert megölte egy kósza nyílvessző. Mikor belépek a tavernába, ott fekszik holtan. A fisztek megvan tőle, de a végigjátszásotok szerint szükség van rá később is... Szóval most mit tegyek? Ennyire baj, ha elengedtem a tündéket az előző fejezetben? Előre is köszi: Esty

Én rosszalkodtam a Scoia'taelnél, ezért pontosan nem ismerem ezt a szálat, de egykét angol nyelvű végigjátszás kitér rá, hogy Coleman nélkül is lefolytatható a nyomozás, csak így néhány dialóg/quest kimarad majd a történetből (pl. A patkány című).

NFS

Hi!
Lenne egy kérdésem. Nekem az összes NFS megvan. Csak az a bajom, hogy ha az Underground fenn van, akkor a Most Wantedet nem lehet telepíteni. Marhára hidegen hagy, hogy miért van, csak az ellenszere érdekelne.
Segítségedet előre is köszönöm: /SpeedKyng/

Értem, szóval no rizsa, tehát első lépés, Underground telepítve. Aztán a Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy „regedit". A registry editor felső menüsorában a Szerkesztés alatt a Keresést indítsd el. A keresőmezőbe írd be, hogy „speed.exe". Az egyik első találat a Sajátgép\HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Direct3D\MostRecentApplication bejegyzésnél lesz, ahol a speed.exe-t nevezd át, mondjuk speedu.exe-re. Utána telepíthető lesz az NFSMW, és ha végeztél, a regisrys procedúrát ismételd meg, csak ezúttal írd vissza az eredeti (speed.exe) értéket.

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Hi Guru Team, főképp Tika!
Azon a pályán lenne gondom, ahol már lent vagyok a föld alatt. A Sniper, és a Green Breat kiszabadításánál milyen jó taktikát ajánlanál, hogy ne szólaljon meg a riasztó?
Üdv: "110anonte"111

A pálya kezdetén a nagy kaput kinyitva, pont szemben lesz egy altiszt, nos hangtompítóssal dörgöld fejbe (értelemszerűen figyeld a balra lévő őrök helyzetét, és akkor lendülj támadásba, amikor távolodnak), majd guggolva menj el a hulláig, az egyenruhájáért. Öltözz át. Jobbra folyosó, első ajtón be, ha jó helyen vagy, trikós keretlegényt látsz az asztalnál (hurkold meg). Ajtókat szigorúan csukni. A helyiség másik oldalán, ha kinézel, szemben riasztó lesz, jobbra kétfős őrjárat, és a saroknál egy ajtó, előtte őr. Várd meg, míg a járőr elmegy, aztán az előbbi őrséggel védett ajtón be, ajtót villámgyorsan becsukni, tisztet fejbe lőni. Tiszti egyenruhát fel, és mehetsz a kulcsokért, itt két fejlövés zárt ajtók mellett a két altisztnek. A fogda lejárata a pálya kezdeti pontjától nézve, a keleti (jobbra), kétszárnyú ajtó... A lényeg, hogy kém álruháján a rangjelzés mindig eggyel magasabb legyen a szembejövőknél, így nem leplezhetik le.

EUROPA UNIVERSALIS III

Szia!
Az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehet az egységeket összevonni? Mert valahogy biztos meg lehet csinálni, mert a gépnek együtt mozog, és nekem is van pár, ahol több ezred van együtt, de nem tudom, hogy hol lehet össze vonni őket!? Elég idegesítő egyesével mozgatni őket.
Segítséged előre is köszi!
Üdv

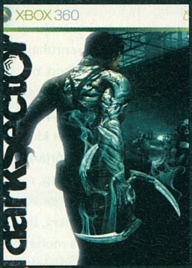
Egy provinciába összehozod az összeillesztendőket, bal egérgomb folyamatos nyomvatartásával keretet húzol a legfelső egységet szimbolizáló katona körül, majd a megjelenő menü jobb felső sarkában az Összevonás ikonra kattintasz...

HAEGEMONIA

Sziasztok!
Egy kis segítségre szorulok a Haegemonia: Az univerzum légiói játékkal kapcsolatban. Amikor felteszem, és elindítom a játékot, kisebb hibák jelennek meg, mint pl. a kutatás menüpont nem látszik, a bal felső sarokban a bolygó térkép nem látszik, és ha a térképbe lépek be a space gombbal, akkor nem írja ki sem a bolygók, sem az egységek nevét, és még az egységek is átlátszóak néha.
Ha tudtok segíteni, nagyon örülnék.
Előre is köszönöm, és várom válaszotokat, egy hű olvasótok!

Amennyiben ATI9xxx videokártyád van, megvan a tettes, a tinyurl.com/ylh274 hivatalos oldal, lap alján lévő echte a kártyához dedikált javítócsomagját kell lehúznod, és telepíteni. Egyéb videokártyák esetén, pedig a szintén ott található patch-ek közül próbálkozz meg először a kisebb verziószámúakkal, mondjuk kezdetnek az 1.06-os tapasszal.

pc guru



info

KIADÓ D3
FEJLESZTŐ DIGITAL EXTREME
PLATFORM PS3, XBOX 360
MULTIPLAYER 16 JÁTÉKOS

DARK Sector

MUTÁLÓDÁS KÖZÉPFOKON

A Dark Sector személyében ismét egy olyan játék került a boltok polcaira, amit nem a története miatt fogunk végigdarálni. Nem is érdemes sok szót fecsérelni a forgatókönyvre, legyen elég annyi, hogy még mindig zajlik a hidegháború, sötét titkok rejtőznek a felszín alatt, Kelet-Európa egy elhagyatott zugában találjuk magunkat kezdésnek, itt elszabadul egy fertőzés, amit természetesen a főhős is szerencsésen elkap, és megindul a móka, hiszen az átlagembernél jelentkező zombisodás helyett mi extra képességeket és némi fémes bőrt kapunk.

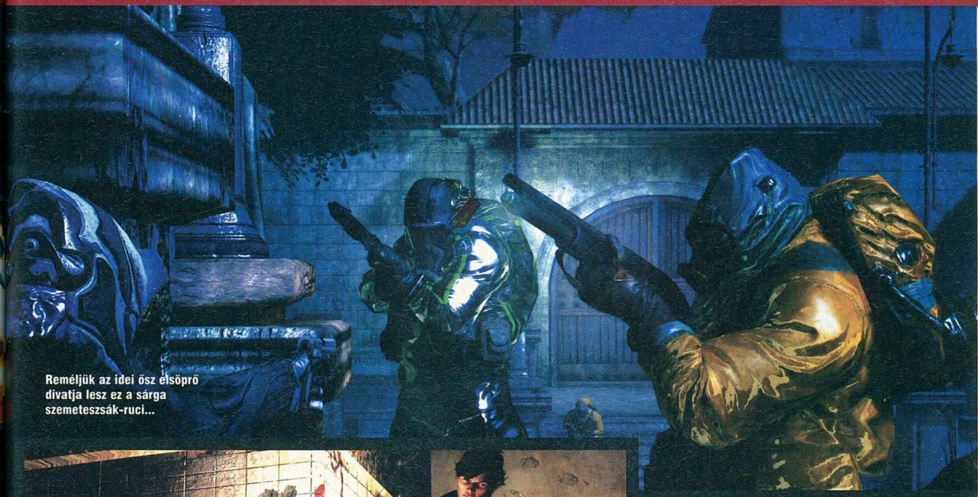
REPÜL A NEHÉZ PENGE, KI TUDJA HOL ÁLL MEG

Feladatunk innen nem más, mint végigküzdeni magunkat az egyes helyszíneken, gyűjtögetve az információmorzsákat, hogy mi a franc is történik tulajdonképpen. Amint megszerezzük a különleges képességeinket, egy glaive nevű, háromélű penge válik a legfőbb fegyverünké, egy bumerángra hajazó gyilkolószerszám, amely az elhajítást követően igen komoly hatékonysággal szeleteli az ellent, arról nem is beszélve, hogy minden alkalommal visszatér a kezünkbe – és eközben is elbánik azzal, aki az útjába kerül. Bár a játékban tonnaszám találhatunk lőfegyvereket is, az alkotók ügyes húzással kikerülték azt az opciót, hogy ne használjuk a játék alapkövének tekinthető eszközt, hiszen a megszerzett mordályok csak egy-két percig használhatóak, aztán felrobbannak a kezünkben (a feketepiaci vásárlás pedig elég drága, a beszerzett fegyvereket kár elpocsékolni közönséges ellenfelekre). Ennek köszönhetően rengetegszer fogjuk használni csodapengénket (már csak azért is, mert a gyilkolás ezzel a fegyverrel a legemlékezetesebb), amely mellé egy állandóan a birtokunkban lévő pisztoly is dukál – értelemszerűen szűkös töltényszámmal és nem túl impozáns sebzéssel.

A glaive képessége azonban nem merül ki az ellenfelek kaszabolásában, a játék során folyamatosan mutálódunk, és a penge nemegyszer a továbbjutásunk záloga is lesz. Egy idő után lehetőségünk lesz erőteljesebb hajításokra, feltölthetjük elektromossággal, tűzzel, faggyal az eszközt, sőt, egy idő után távolabb heverő tárgyakat is magunkhoz húzhatunk vele és az időt belassítva irányíthatjuk is. Ezzel nem csak az eliminálás lesz változatosabb, de amint megkapjuk az egyes opciókat, abban is biztosak lehetünk, hogy hamarosan szükség

MÁSVÉLEMÉNY (Grath)

Csak egyetérteni tudok a kollégával: a Dark Sector se nem kiemelkedően jó, se nem fertelmesen rossz; se nem gyönyörű, se nem ocsmány; néha izgalmas, néha pedig unalmas. Minden remek megoldásra, mint a glaive, jut valami marhaság – mint a szerintem teljesen logikátlanul „működő" főellenfelek. Ha épp akcióhiányod van, és a nagyágyúkat már végigtoltad, nem fogsz benne nagyot csalódni – viszont ha valami különlegesre vágysz, valami extrára és emlékezetesre, nem nagyon tudom ajánlani. Se íze – se bűze; az átlag tökéletes képviselője.

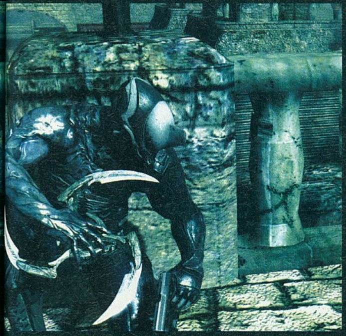


Reméljük az idei ősz elsöprő divatja lesz ez a sárga szemeteszsák-ruci...

lesz az alkalmazásukra a pálya végigviteléhez. Tökéletes példa erre a harmadik fejezet, ahol megszerezvén a penge irányítása feletti uralmat nem csak a sarkokban megbúvó gonoszokat tudjuk lenyesni, de ennek segítségével tudjuk kinyitni a továbbjutásunkat akadályozó drótkerítéses kaput is.

KIS IZGALOM, KIS ADRENALIN

Fegyverünknek köszönhetően a harc változatos, az ellenfeleknek köszönhetően pedig egyáltalán nem könnyű. A mesterséges intelligencia nem forradalmasítja a játékipart, de nekünk sokszor szitkot hívhat az ajkainkra, hiszen olykor-olykor igen ügyesen űzi a szívatás ősi mesterségét. Arról nem is beszélve, hogy a tucatkatonák és zombik legyilkolásán túl főellenfelekkel is találkozhatunk, akiket mindig más módszerrel kell majd leküzdenünk. Akció tehát lesz dögivel, és egy-két horrorpatron is eldurran a játékban, lévén a környezet alapból egész nyomasztó, aztán mikor egy sötét csatornában találjuk magunkat, zombik tucatjaival körülvéve, vaktában tüzelve – nos akkor az adrenalin is képes az átlagnál jóval magasabbra szökni.



GEARS OF GLAIVE

Nem véletlenül említettem a Gears of Wart, hiszen a játék tagadhatatlanul onnan merített, nem csak a design és az alapkoncepció tekintetében, de maga a fedezékbe húzódós játékmenet is erre hajaz: a gond csak az, hogy egy kissé gyengébb kivitelben. Dark Sectoros hősünket irányítva itt is elmaradhatatlan tényező a fedezékbe rohanás és onnan tüzelés, a bukfenc és a sprint, de a megoldás korántsem olyan kézre álló, mint a GoW esetében – nincs meg benne az a folyékonyság és lendület, sőt, mondhatni kicsit nyögvenyelősebb az irányítás, sokkal darabosabb, ami sokszor az akció és a játékélmény rovására megy. Ha pedig már akció és harc, a testközeli kaszabolás kisebb katasztrófa, hiszen nincsen automata célzás, így csak akkor tudunk bevinni egy csapást, ha az ellenfelet a program által vélt megfelelő irányból találjuk el – a nagy sötétségben és folyamatos tűz alatt ennek köszönhetően az akció nem mindig sikeres, hiszen a jobb analóg kar és a piros A gomb nyomogatása egyazon időben nem egy könnyű feladat.

Ahogy az eddig leírtakból kitűnik, a Dark Sector nem egy klasszikus darab, de mindenképpen egy korrekt iparosmunka akciófronton, legyen szó akár a (hangulatában szintén a GoW-ot idéző, de minőségében azt alulmúló) grafikáról vagy magáról a játékélményről. Nem kihagyhatatlan, de a kissé faramuci irányítás és a teljesen amatőr történet ellenére is jól játszható játék, amely tökéletes töltelék lehet a műfaj szerelmeseinek a Gears of War 2 érkezéséig.

PC GURU

AMI JÓ
Pörgős akció és király a glaive penge

ÉS AMI NEM...
Gagyi a történet és nem profi az irányítás

GRAFIKA	07	Tűrhető, de volt már jobb
HANG	08	Kellemesen dinamikus
JÁTSZHATÓSÁG	07	Könnyű beleszokni, de döcög
ÉLETTARTAM	07	10-12 óra tiszta akció. Nem rossz...

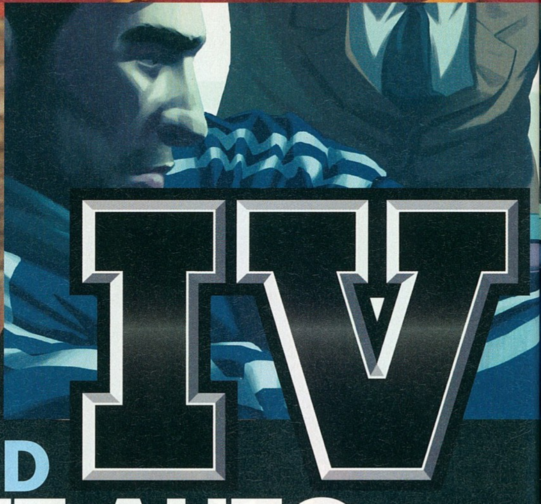
ÖSSZEGZÉS: Nem váltja meg a világot, de megéri a pénzét, hiszen pont az nyújtja amit ígér: komolyabb agymunkát nélkülöző akciót, váltakozóan egész jó és közepes megoldásokkal. A multi viszont kicsit felesleges, arra nem kellett volna ekkora figyelmet fordítani; ahelyett jöhetett volna még pár single-pálya...

INDEX: 75%

info

KIADÓ TAKE TWO
FEJLESZTŐ ROCKSTAR NORTH
PLATFORM PS3, XBOX 360
MULTIPLAYER 16 JÁTÉKOS

PLAY KING

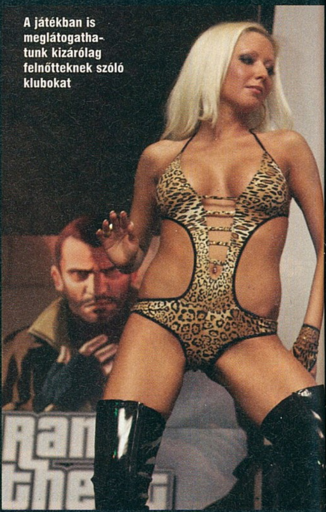


GRAND THEFT AUTO IV

A Hát ezt is megértük! Végre megjelent a GTA 4. Igaz, épphogy befért ebbe a számba, hiszen az újság nyomdába adásának napján került a boltokba a Rockstar évek óta várt csodajátéka. Még jó, hogy a Microsoft és a programot forgalmazó Amextec egy partival kedveskedett az újságíróknak (és egyéb, ilyen partikon általában megjelenő celebeknek és széplányoknak). A buli elején Sasa és Stöki beszélgettek a játékról, majd következett Maxim Kuznyecov, a Moszkvából importált DJ, akinek a dallamaira néha alig-alig felöltözött lányok ringatóztak a színpadon.

Persze amilyen kocka társaság a mienk, mi inkább a számtalan gépen futó, végre kipróbálható GTA 4-re figyeltünk. Az pedig már az első pillanattól kezdve lenyűgözött mindenkit. Nem vicc, tényleg mindenkit, legyen szó olyan GTA-imádóról, mint Darths, vagy az eddig a sorozattal szorosabban megbarátkozni eddig képtelen Sasa. Ugyan csak néhány órát töltöttünk el a játékkal – na majd leadás után! – az végérvényesen meggyőzött minket: ez nem csak a legjobb eddigi GTA, nem csak toronyesélyes az év legjobb játéka címre, de egyesített véleményünk szerint ez minden idők egyik legjobb, legszórakoztatóbb programja. Mindegy, hogy a küldetéseket hajtottuk végre, a multiplayer meccsekbe ugrottunk fejest, vagy csak törtünk-zúztunk a városban, olyan jól szórakoztunk, amire már nagyon rég nem volt példa.

Következzen tehát a rendhagyó GTA 4 tesztünk, méghozzá ötünk véleménye külön-külön egy oldalon. Persze ezek még nem igazi tesztek, hisz a teljes várost, a durvább fegyvereket még nem is tudtuk megnézni, kipróbálni. A teljes teszt majd a PC-s verzió megjelenése után várható. És hogy az mikor lesz? Hivatalosan ugye még be sincs jelentve. De nagyon csodálkoznánk, ha karácsony előtt ez nem következne be, maradjunk ennyiben…



A játékban is meglátogathatunk kizárólag felnőtteknek szóló klubokat

SASA szerint...

Le kell szögeznem már a legelején, hogy nem vagyok, pontosabban nem voltam GTA-fanatikus sőt, egészen mostanáig kerültem a sorozatot. Hogy miért? Mert zavart a bugyuta harcrendszer, a grafika sem tetszett, így maradt a zseniális történet, ami nekem nem volt elég motiváció a végigjátszáshoz. A GTA IV azonban mindent megváltoztatott! Megszületett az év legjobb játéka!

TÖKÉLETES VILÁG

A GTA IV minden eleme mestermű. A képi világ káprázatos, az egész város él, az utcákon nem találkozunk két egyforma emberrel, a történetmesélés, az átvezető mozik és a szinkronhangok oly mértékben jól sikerültek, hogy a screenshotokon ellenszenvesnek tűnő Nikót is pillanatok alatt elfogadtam, megszerettem.

Az előző részek legnagyobb hibája a harcrendszer volt. A „fogd be és lőj" agyatlanul koncepciót (a konzolos verzióról beszélünk) felváltotta a Gears of Warhoz hasonló harcrendszer. Hősünkkel immáron pontosan lőhetünk, fedezék mögé bújhatunk és taktikusan számolhatunk le ellenfeleinkkel.

Két évvel ezelőtt Grath-tel szájtátva néztük a nextgen konzolokra fejlesztett Euphoria motor képességeit. Az anno az Indiana Jones játékkal prezentál motor debütje mégis a Grand Theft Autoval következett be. A fizika és a mesterséges intelligencia összehangolásáért felelős programcsomag hatása lenyűgöző, az eddig megszokott rongybaba fizikánál mérföldekkel jobb. Az autóból kirángatott sofőr, ha tud, megkapaszkodik járművébe. A hatalmas ütközésekkor kizuhanhatunk a szélvédőn, a robbanások után az alkatrészek szanaszéjjel repülve kölcsönhatásba kerülnek mindennel.

NEM TALÁLOM A SZAVAKAT

És tényleg! Vártam a GTA4-et, de nem tűkön ülve. Megláttam és azonnal elvesztem. Ez a játék utóbbi évek, sőt talán az elmúlt évtized legjobb játéka. Igen, jobb, mint a Halo 3 és minimum egy szinten van a legendás Halo első részével. A minden elemében profi játék annyi tartalommal bír, olyan sok apró nüánsszal, ötlettel és meglepetéssel találkoztam benne, hogy az egész PC Gurut megtölthetném élményeim leírásával. És akkor még ott van a multi, amiben a körülöttünk élő városban küzdhetünk 16 különböző játékmódban! Mindezek után eddig a Guru történetében először simán adok rá 100%-ot! Ja, hogy a Guruban csak 99-ig szoktunk pontozni; ugyan már kit érdekel!

Liberty City hihetetlenül sok arcát mutatta meg, már néhány óra játék alatt is

pc guru

SASA GTA-MÚLTJA:
Én minden egyes résszel játszottam, de mivel nem tudtam megszokni a borzasztó harcot pár óránál többet csak a PSP-s "Stories" epizódokkal töltöttem el. Na ez most megváltozik...

A LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANAT
Úgy ahogy van, az egész felejthetetlen! A nyitójelenet a zenével és a stáblistával, az első kizuhanás a szélvédőn, az első randi és az, amikor egy küldetésben fél óra késéssel érkeztem a helyszínre, ahol unokatestvérünket, Romant addigra félholtra verték. Az ezt követő órában. ötvenszer vágta a fejemhez, hogy ha rajtam múlna, kipusztulna az egész nemzet!

INDEX: 100%

STÖKI szerint...

Amikor ezeket a sorokat írom, néhány órája jöttem csak el a GTA IV bemutató partijától, ahol volt alkalmam néhány órát játszani a programmal. A magyar nyomatott játéksajtóban így a PC Guru olvasói értesülhetnek először arról, milyen minden idők egyik legjobban várt, egyelőre csak X360-ra és PS3-ra megjelent játéka.

reagálnak az akcióinkra és a környezetre, szinte érezzük a tömegüket, tehetetlenségüket.

ÉLŐ VILÁG

Apropó, környezet. Minden él és a napszaknak megfelelően él a játékban. Éppen ezért élmény nézni azt is, ahogy más játszik a GTA IV-gyel, és ez kevés programról elmondható.

meglátunk, éppen egy korbácsolós szerelmi jelenetben domborít. Aztán a főhős, Niko megérkezik az ígéret földjére, ahol hamar szembesül vele, hogy az ígéretek sokszor beteljesületlenek Liberty Cityben, és magával ragadja a nagyüzemi bűnözés. Mindezt elsőrangú dialógusokban mesélik el remek szinkronhangok, az élmény teljesen filmszerű.

Niko nem mindig suhogós melegítőben császkál...

ÓRIÁSI TEREK

Jelentem, elképesztő. Azt korábban is megszokhattuk, hogy a játéktér hatalmas, de a GTA IV városa, New Yor... oppardon, Liberty City minden korábbinál nagyobb. Ez nemcsak a bejárható terepre vonatkozik, hanem a látótávolságra is: a több kilométerre levő felhőkarcolókat is gyönyörűen látni, már amikor éppen nincs köd (az időjárás és a napszakok váltakozása szinte magától értetődik). A másik feltűnő látványelem a fényviszonyok korrekt lemodellezése. Autónkon úgy csillan a fény, ahogy kell, ha leszáll az est, tompulnak a színek, és az arcon az orr is árnyékot vet, ha éppen olyanok a fényviszonyok. Aztán ahogy az ember elkezd játszani a játékkal, kiderülnek a motor további erősségei is: az Euphoria nevű fizikai engine például nagyon korrekten debütál, a karakterek modelljei igen élethűen

Végigkövettem például Grath koma egyik ámokfutását: derék szerkesztőnk elkötött egy hetvenes évekbeli járgányt, ami akár a Hazárd megye lordjaiban is szerepet kaphatott volna, majd egy karambolnak köszönhetően búcsút mondhatott a motorháztetőnek. Ezután biztos ami biztos, lemosatta a kocsit az autómosóban, majd addig törte a verdát, amíg az ki nem gyulladt. Ekkor gyorsan odafarolt egy benzinkúthoz, kiugrott, és messziről figyelte, mi történik. A kocsi felrobbant, és vele szinte egy időben a benzinkút egyik kútja is. Aztán a tűz terjedni kezdett, odaért egy másik kúthoz, az is felrobbant, egy közelben parkoló autó is. Aztán ahogy szokott, megjelentek a rendőrök. Alig várjuk, hogy mindezt multiban is kipróbálhassuk – holnap ez is be fog következni! A történet is kiemelkedő, a játék felütése nagyon erős: a második és a harmadik karakter, akit

Már csak egy kérdésem maradt a végére: mikor játszhatunk végre a Grand Theft Auto IV PC-s verziójával?

pc guru

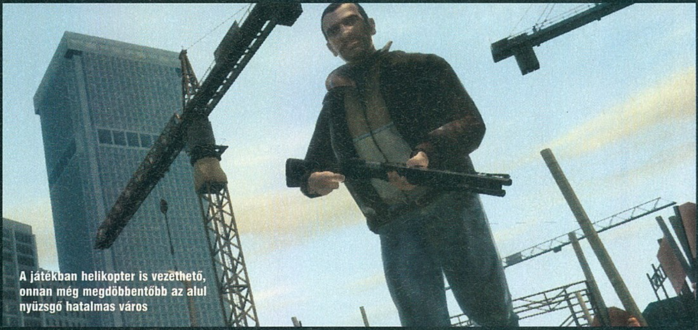
STÖKI GTA-MÚLTJA
Tudom, ciki, de én azok közé tartozom, akiket zavart a GTA-k erőszakossága, szóval én nem merültem bele egyik részbe sem. A GTA 4 viszont olyan hangulatos és olyannyira magába szívott, hogy nem tudok ellenállni neki!

A LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANAT
Talán az a jelenet volt az, amikor a Brooklyn Bridge-re próbáltam felkeverni. Akkor tűnt fel először, milyen hatalmas ez a város, ahogy az egymás alatt-mellett-fölött kanyargó utakon vagy öt perc vezetés után jutottam el a hídra... ami le volt zárva, szóval teljes sebességgel nekicsattantam egy betonkordonnak.

INDEX: 98%

BATE szerint...

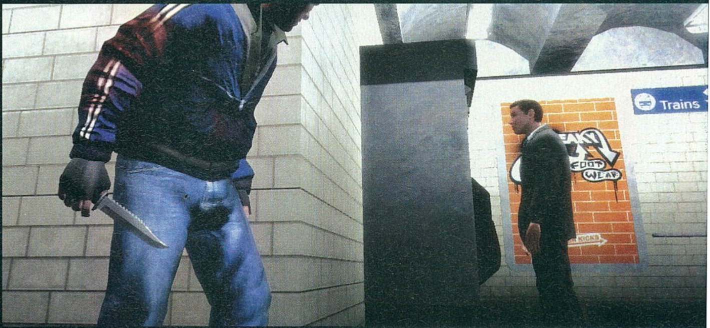
Utoljára a Vice City volt az a GTA, ami rengeteg órát rabolt el az életemből. Ebben az időszakban még javában főiskolás voltam és kollégista, a barátaimmal hosszú heteken át nyüstöltük a programot, volt, hogy én már aludtam volna, mikor a lakótársaim még bőszen rombolták a várost egy, a hadseregtől rabolt tankkal. Azóta eltelt pár év, volt San Andreas és most itt a negyedik epizód, s örülök, hogy már nem vagyok kollégista, mert az fix, hogy egy nyugodt pillanatom nem lenne a nyakamra járó játékos cimboráktól.



A játékban helikopter is vezethető, onnan még megdöbbentőbb az alul nyüzsgő hatalmas város

RÉSZLETEK MINDENEK FELETT

Nehéz nem szuperlatívuszokban beszélni erről a játékról, és olyat írni, amit nem tettek meg előttem (vagy tesznek meg utánam) a kollégák. Persze töprenghetnék sokat, hogy akkor miről is írjak, de az a legkézenfekvőbb ha elmondom, hogy engem mi ragadott meg igazán ebben a játékban. Innentől pofon egyszerű, hiszen ami igazán lenyűgözött, az a hihetetlen részletesség és aprólékosság ami helyet kapott benne. Egészen elképesztő már az is, ahogy feltárul előttünk a New Yorkról mintázott város, de az igazi profizmus tényleg a részletekben rejlik, az olyan pillanatokban, mikor azt veszed észre, hogy az autód felé szaladva a rád leadott pontos találatok vért fröccsentenek a járgányodra, ami nem is tűnik el onnan addig, amíg teljesen szét nem zúzod a választott csotrogányt. Az ilyen, a játékélményre semmilyen hatással nem lévő, de eszméletlen hangulatot generáló momentumok miatt zseniális ez a játék, mert látszik, hogy ezek a rockstaros lányok és srácok mindent beleadtak, hogy az év legjobb játékát rakják az asztalra.



SOK JÁTÉK EGYBEN

Órákat lehetne eltölteni a grafika méltatásával, az elképesztően jó fizika ecsetelésével, de fölösleges, mert ami miatt a GTA IV igazán üt, az a hangulat. A hangulat és az élmény, minek köszönhetően már az megunhatatlannak tűnik, hogy csak furikázzunk a városban, és még a roncsderbit is jobban élvezzük, mint a külön csak erről szóló Burnout Paradise-ban.

És akkor ez még csak egy morzsa, nem szelet, morzsa, hiszen órákat töltöttél a programmal, de még igazából semmit nem játszottál. A katarzis akkor következik, mikor felfedezvén az alapokat, elindítod a történetet és a küldetéseket...

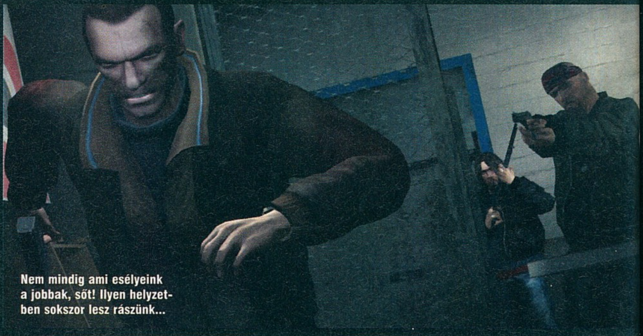
pc guru

BATE GTA-MÚLTJA
Nálam eddig a GTA a Vice Cityt jelentette, hisz azt majdnem teljesen sikerült kijátszanom. Szerencsére a GTA4-ben van retro rádióállomás, szóval akár azt a hangulatot ismegidézhetem...

A LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANAT
A legjobb pillanat egyértelműen az első benzinkútrobbantás volt, mikor a sokadik tolatás és frontális ütközés után sikerült a levegőbe repíteni a töltőállomást, a benne parkoló legalább négy-öt autóval és pár járókelővel együtt. Nincs is jobb a fáklyaként rohangáló ártatlanok seregénél!

INDEX: 98%

DARTHS szerint...



Nem mindig ami esélyeink a jobbak, sőt! Ilyen helyzetben sokszor lesz rászünk...

Megérkezett a játék, ami már jóval a megjelenése előtt legendának számított (nálam legalábbis), és most hogy átjátszottam vele egy éjszakát, sírok a gyönyörtől, nevetek az örömtől – teljesen megkattantam. Mondanom sem kell, 100%-osan beváltotta reményeimet, ez a játék valami eszméletlen! Nem túlzok, és még ha teljesen objektív, rajongói mivoltomat félretevő kritikát kellene mondanom, akkor sem lenne más véleményem!

Isten áldja az Euphoria animációs motor összes megalkotóját, amitől sikerült ténylegesen életre kelteni egy ekkora virtuális világot, mindenféle töltés nélkül! Liberty City hitelesebb, mint valaha, órákat szórakoztam vele, hogy szépen lassan behajtok egy nagyobb tömegbe és figyeltem, hogyan viselkednek az emberek. A járókelők teljesen változatosak és élethűen reagálnak az autóra, attól függően, milyen lendülettel, szögből érkezünk. Ha lassan nekigurulunk, végigtapogatják a motorháztetőt, és megpróbálnak félresasszézni a négykerekű elől, viszont ha nyomunk egy kövér gázt, teljesen élethűen kenődnek fel a szélvédőre és vérezik össze a kocsit. Mi is kivágódhatunk a szélvédőn át, ha nagy sebességgel ütközünk, ilyenkor akár száz métert is repülhetünk a szelek szárnyán, mígnem a hempergős földet érést követően lazán feltápászkodunk, 30-40 % HP veszteséget elkönyvelve.

A mesterséges intelligenciára sem lehet panasz, a gép is remekül használja a fedezékrendszert, ahogyan mi is megtehetjük – hasonló könnyedséggel, mint a Rainbow Six: Vegasban. A zsernyákok is komoly kiképzésben részesültek az előző részhez képest: egy csillag esetén is folyamatosan kommunikálnak a környező kollégákkal és erősítést kérnek, ha esetleg menekülőre fognánk. Ha pedig halmozzuk az élvezeteket és termeljük a csillagokat, úgy bekeményítenek, hogy pillanatok alatt szilánkosra rúgják a sejhajunkat és ha egyszer elkaptak, szabályosan lemészárolnak bennünket, de úgy, hogy a hullagyalázás sem marad el.

Az átvezető jelenetek, a szinkronhangok, a sztori is – már ameddig eljutottam – mind-mind nagyon a helyén vannak, a karakterek arcmimikái pazarok, ahogyan a magáért beszélő grafikus motor is. Egyetlen negatívum, a visszajátszás lehetőségének teljes hiánya, mert ha már ennyire gyönyörű minden, miért nem nézhetjük vissza?! Ettől függetlenül remekmű, köszönjük!

pc guru

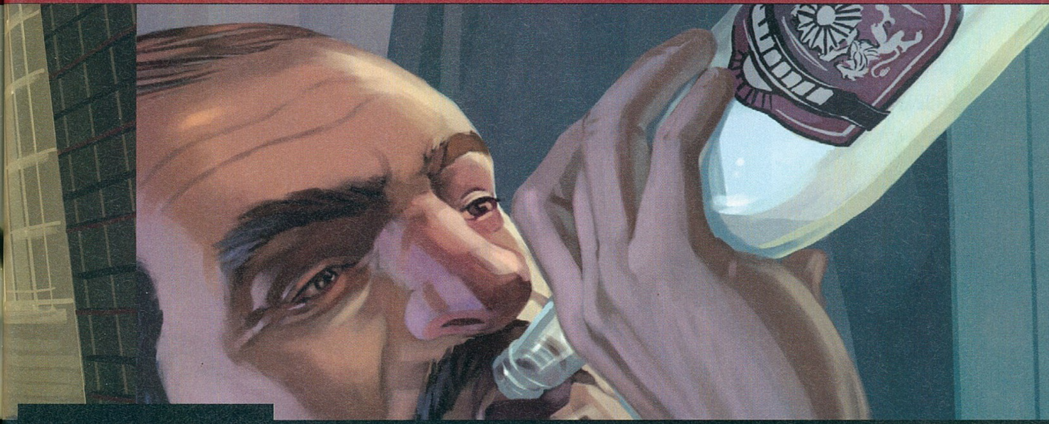
DARTHS GTA-MÚLTJA

Az első rész új volt, azért jó, a GTA 2 jobb volt és volt benne király multi, a harmadik rész volt a forradalom, a Vice City megint csak jobb, a San Andreas volt mostanáig a csúcs, viszont a GTA IV történelmet írt.

A LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANAT

Mit is emeljek ki? Mit is emeljek ki egy tökéletes játékból? Talán azt, amikor először repültem ki a szélvédőn, közel 200-as tempónál egy felüljárón, és Niko vidáman átrepülte a fél várost? Igen arra sokáig emlékezni fogok, és bár ennek a realizmushoz nem sok köze van, hihetetlen pillanat volt!

INDEX: 99%



GRATH szerint...

Körülnéztem a launch partin, és minden monitoron mást, de minden monitoron valami zseniálisat láttam. Az egyik oldalon Sasa magyarázta valakinek az Euphoria motor újdonságait meg a GTA4 remek bevilágítási rendszerének finomságait, a másikon meg Stöki röhigcsélt az egyik átvezető jeleneten. Kicsit odébb Bate hajtotta végre a benzinszállító kamion vs. benzinkút kísérletet, Darths meg nyálcsorgatva gázolta agyon a jónépet. Aztán hazament, és kibelezte a kutyáját, felgyújtotta a barátnőjét és reggelig mészárolt tovább. Mindenki mást látott benne, és mindenki rendkívül élvezte a dolgot.

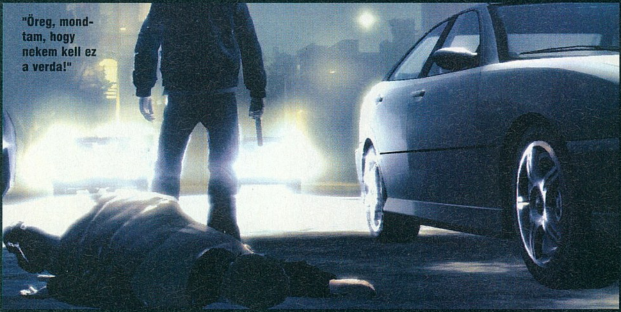
HANGULATBOMBA

És hogy nekem mi tetszett? Az élő város. Persze, a San Andreas meg a Vice City kerületei is kidolgozottak volt, azokban is sok autó gurult, sok gyalogos mászkált, de ott valahogy az egész csak egy mozgó díszlet volt, nélkülünk semmi nem történt. Itt viszont kilépek az utcára, és elsüvít az arcom előtt egy ütött-kopott Ford, a nyomában egy rendőrrel. Szemben valaki épp hamburgert vesz, de úgy döntök, most nem kell a kaja, inkább elkötöm az épp pirosnál várakozó limuzint. Vicces hangulatban vagyok, szóval nekivágok vele a park dombjainak, és csak nevetek a sikoltozó utasokon. Mikor egy fa megállít, rémülten rontanak ki a partizó fiatalok, a csajok elrohannak, az egyszem fickó meg kirángat a kocsiból, és megpróbál elverni. Elkapom, de a balhé egyre csak terjed, valaki a telefonját elhajítva szalad el, valaki meg taxiba vágódva söpör el a környékről. És ugye a Time Square tömegétől, az elit kocsiktól, a legnagyobb balhéktól még nagyon messze voltam.

GTA COMEDY

Akár a sztorit akarod követni, akár csak balhézni akarsz kicsit egy élő, reagáló, önállóan működő városban (egyik éjjel kövesd például a kukásokat), a GTA4 neked szól. Ha végre multizni akarsz egy ilyen környezetben nem házilag barkácsolt, hanem hibátlanul működő rendszerrel megteheted. Bármit is vársz a következő GTA-tól, a játék tudja azt. Sőt, még többet is: bekapcsolatam Roman lakásában a tévét, és Ricky Gervais (az angol Office sorozat főnöke) standup comedyje ment benne, amit csak a játéknak írt. Áll leesik...

És ami nagyon tetszett, rengeteg „mintha meg lenne rendezve" stílusú jelenettel találkoztam szinte percenként. Ebben persze „ludas" a filmszerű nézetet adó opció is, de még e nélkül is fantasztikus pillanatokat élhet át a játékos. Alig várom, hogy leadjuk az újságot, és fejest ugorhassak Liberty Citybe.



"Öreg, mondtam, hogy nekem kell ez a verda!"

pc guru

AMI JÓ

Én az első két részt imádtam, csomót nyomtam, a GTA3/VC/SA korszakból viszont teljesen kimaradtam, sosem tudtam megbarátkozni a konzolos irányítással, töppedt grafikával...

A LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANAT

Imádtam azt a pár multiplayer meccset, amit sikerült ma hajnalban kipróbálnom, főleg azt, hogy mindenki más és más eszközökkel tört az ellenfelek életére, ki rakétavetővel, ki Hummerrel ki pedig baseball-ütővel. És ide érkeztem meg én gépfegyverrel, motoron, vagy háromszázzal repesztve!

INDEX: 98%

A motorok megjelenése csak grafikai újítás, a játékmenetet nem változtatja meg igazán...

info

KIADÓ NINTENDO
FEJLESZTŐ NINTENDO
PLATFORM WII
MULTIPLAYER 12 JÁTÉKOS

PLAY! SILVER

MARIO Kart Wii

ANTISZIMULÁTOR

Mario Kart, immár Wiin is. A sajátos kis versenyjáték igazi erejét, ha a képekre pillantotok, kipróbálás nélkül nem fogjátok átérezni, hiszen a Nintendótól megszokott színes-szagos világ néz vissza ránk, megannyi mesehőssel, akik gyilkos banán-, és teknőspáncél-zápor közepette repesztenek különböző kupákért. A megoldás, mint megannyi első ránézésre legyintést érdemlő produktumnál itt is a játékból áradó nagybetűs Hangulat, amit főképp barátainkkal együtt játszva élhetünk át igazán, merthogy a többjátékos egymás elleni haddelhadd, cimboráink véget nem érő szívatása a legfőbb ereje a Mario Kartoknak.

KAPCSOLJ A HATODIK SEBESSÉGBE!

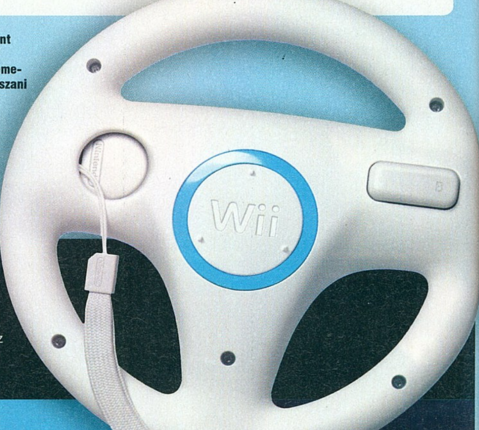
Ebből kifolyólag a konzolokon napvilágot látott hatodik rész (a két játéktermi fordulót nem idevéve) nem is mert radikálisan változtatni az alapokon, inkább a rajongók által legerősebb résznek ítélt N64-es változat által felállított elvárásokhoz próbáltak felnőni. Ennek a szemléletmódnak nagyjából meg is felel a tesztalany, csak éppen az egyenlet másik oldalát jelentő újítások és innovációk részben találunk keveset. Gondolván a kezdőkre a játékbeli sikereink alapját képező farolás, illetve az ezzel nyerhető turbózás

(ha valakinek a képek után még mondani kell: ez nem szimulátor...) elsajátításához a csúsztatást beállíthatjuk automatikusra (alapállásban ezt egy gombbal kezdeményezhetjük), hogy szokhassa azt az újonc, igaz, ekkor meg nitró nem nyerhető ki belőle. A turbók jelentősége azért érdemel kiemelt figyelmet, mert amellett, hogy a nagyobb köbcentis kupákban már vadul operáló gép ellen létszükséglet lesz, az online hadszíntéren is kevés eséllyel rúghatunk labdába nélküle. Csak felsorolásképp,

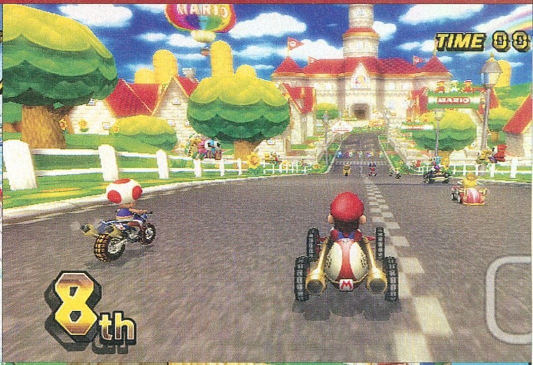
A FEHÉR kormány

A játékhoz alapból jár egy kis kormányt formáló kiegészítő, amibe belehelyezve a Wiimote-ot jobban átélhetőbbé tehetjük a távirányító tekergetését. Voltak már jó és rossz tapasztalataink az effélé eszközöket illetően, de azt kell mondjam, ez a metódus roppant precízen működik együtt a géppel, lehet érezni, hogy tartsuk a levegőben az eszközt és idegtépő késleltetésnek nyoma sincs. Persze a keményvonalas fanokra is gondolván a járműveket irányíthatjuk még a Classic vezérlővel, a hagyományos Wiimote és Nunchuck párossal, valamint – amennyiben rendelkezünk vele –, a GameCube kontrollerével is.

Ha pénzért árulnák, óriási lehúzás lenne a kormány.



Ingyen viszont elmegy, bár nélküle is remekül lehet játszani



nitró és ezáltal gyorsulás érhető el a következőkkel: jól elkapott rajt, precízen időzített gázadás (amikor visszatesznek minket a pályára), felvehető tárgyak, driftelés akárhol, motorral egykerekezve, továbbá ugratás közben egy trükköt a levegőben bemutatván. A trükkök megjelenése ugratás közben egy új funkció, a pörgős játékmenetet nem akasztja meg, mondhatni remekül illesztették a Mario Kart világához.

ÚJDONSÁGOK KICSINY SORA

Meglehet, a nyers adatok alapján messze a legtartalmasabb Mario Kart a széria kezdete óta, de a kötelezőnek mondható bővítéseken felül nem sok mást hoztak tető alá. A legüdvözlendőbb dolog, hogy 32 pályát tartalmaz a korong, ebből 16 a régebbi epizódok ráncfelvarrott változatai, 16 viszont teljesen új – mind kellemesen változatos, és remekül illik eme életre keltett mesevilágba. A választható karakterek száma immár 24, három súlycsoportba leosztva, valamint az általunk kreált Mii alteregónkat is a volán mögé ültethetjük. A járművek közt új szereplők a motorok, a hozzájuk passzoló apróbb menettulajdonságbeli változásokkal, továbbá a játékmenetet érintő változásokat lezárandó három új felvehető tárgy került be, ezek közül a mi kedvencünk az óriásgomba lett.

A leginkább elvárható előrelépés természetesen az online részt érintette. Immár tizenkét Márió-megszállott eshet-kelhet a pályán, egy gépről egyszerre akár ketten is csatlakozva egy aktuális versenyhez. A közkedvelt Battle mód (apró, zárt pályákon zajló egymás elleni vadászat) is kapott online felületet, valamint letölthető extraként külön dedikált Wii channelt szólíthatunk magunkhoz a Time Trial-ökhöz és Challenges-hez. Interneten játszva – tanulva a DS-es változat hibájából – immár van egy globális rangrendszer, minden játékoshoz egyedi értéket rendeltek. Ez egy szám, amely 5000-ről indul, és ezen értékünket javíthatjuk, illetve ronthatjuk győzelmeink és vereségeink arányában.

ÉLESBEN

A puding próbája az evés, és ezen a ponton mondanom sem kell, remekül helytáll a program. A sajátos atmoszféra mit sem vesztett vonzerejéből, s hiába a sokadik bőr a játékról, továbbra is kötelezően ajánlott kipróbálni bárkinek. A gépi ellenfelek, ha lehet, még szemetebbek lettek, magasabb vérmérsékletű játékosok jobban teszik, ha betáraznak egy tartalék irányítót, amíg mindent le nem tudnak. Míg nagyjából lekőt minket a versengés adta öröm, a szemünk olyannyira nem lesz elkényeztetve. Újabb s egyben utolsó hátránya az MK-nak ugyanis a grafikája, ami valljuk meg, elég vérszegényre sikeredett, főleg a Mario Galaxy fényében, így még azt sem mondhatjuk, hogy nem lehetett volna többet kipréselni a Wii-ből. Tudom, a grafika nem minden, ekképpen a végértékelésnél is kisebb latban fog beszámítani.

Végére illő valamiféle verdikt, íme: van, amiből a több jobb, és a Mario Kart pontosan egy ilyen játék. Nyilván el tudtunk volna képzelni persze több újítást is, legalább valahogy elszeparálva a fő funkcióktól, de különösebben csak a kritikusi vénánk érzi ennek hiányát, valójában cseppet sem zavaró. Kellemes kergetőzést mindenkinek!

PC GURU

AMI JÓ
Több, tartalmasabb, ahogy azt kell

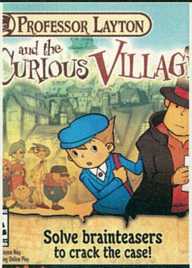
ÉS AMI NEM...
Alternatív módok hiánya, és hát a grafika...

GRAFIKA	06	A Gamecube színvonalát hozza
HANG	08	Kellemesen csacska hangok és zenék
JÁTSZHATÓSÁG	09	Olyan nincs, hogy ne jöjj bele
ÉLETTARTAM	10	Ez a lényeg, a nagybetűs Hangulat!

ÖSSZEGZÉS: A folytatás nagyjából hozta azt, amit mi elvártunk tőle: a hamisítatlan MK-érzést, a multiplayer módok frenetikus hangulatát, mindezt megfékezve a kevés újítással, afféle remake ízesítést hozzáadva az amúgy jó recepthez. Lehet nem volt meggyőző a cikk: kötelező vétel minden leendő és jelenlegi Wii tulajdonosnak.

INDEX: 85%

pc guru



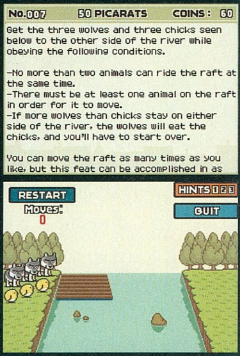
INFO

KIADÓ NINTENDO
FEJLESZTŐ LEVEL 5
PLATFORM DS
MULTIPLAYER NINCS

PROFESSOR LAYTON
and the Curious Village

Furcsa játék ez a Layton, bizonyos értelemben korszakalkotó, hiszen ilyesmire eddig nem volt példa. Lényegében egy kalandjátékról van szó, melyben eredetileg egy nemrég elhunyt mágnás örökségét keressük, majd persze rábukkanunk valami sokkal nagyobbra és érdekesebbre. A játék azonban nem a párbeszédekre, de még nem is csak a tárgyak használatára épül – nem, az előrejutáshoz logikai feladatokat kell megoldanunk! Ezekből összesen 135 található a játékban, és van köztük minden, amit csak el tudunk képzelni. Lesznek matematikai fejtörők (a legtöbben nem számolni kell, hanem logikusan gondolkozni), lesz gyufamozgatós feladvány (tudjátok: helyezz át két gyufát, hogy három helyett négy négyzet legyen a rajzon), alak keresése festményen, a mérleg melyik irányba billen fejtörő, a klasszikus „hogy-vigyünk-át-egy-rókát/csirkét/búzát-a-folyón", és minden hasonló trükkös feladvány.
A fejtörők elég gyorsan benehezednek, és bizony sokszor szükség lesz az itt-ott talált érmékre, melyekkel tippeket lehet vásárolni egy-egy feladványhoz. A körítés extrém aranyos, a karakterek hihetetlen egyéniségek, és a videók is megdöbbentően jók egy DS-től. De ami még ennél is jobban tetszett, hogy az első hallásra talán túl egyszerűnek, netán gyerekesnek tűnő játékmenet teljesen magába szippantott, és 11 órán keresztül nem is eresztett. Ráadásul azóta is be-bekapcsolom a gépet, hisz hetente egy új fejtörővel kedveskedik mindenkinek a Nintendo!

Minél többször hibázunk a feladatok megoldása során, annál kevesebb pontot kapunk értük...



pc guru

Tökéletes kikapcsolódás, akár rövid távra, akár hosszabb menetekre. Igyekezzenek a folytatással, mert beguruluk!

95%

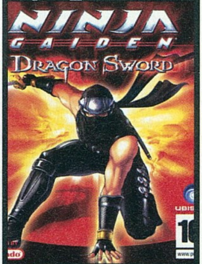
NINJA GAIDEN:
Dragon Sword

A Ninja Gaiden anno NES-en, majd évtizedes kihagyás után Xboxon nyűgözte le a játékosokat elképesztő grafikájával, ordenáré nehézségével és technikás harcával. Ebből a három kardinális pontból a legújabb epizód, a DS-re megjelent Dragon Sword jó, ha másfelet teljesíteni tud – vagyis hatalmas csalódás volt számunkra.

Amivel nincs gond, az a technikai megvalósítás, ez megint, ezen a platformon is párját ritkítóan jó lett. A gépet oldalvást kell tartani, mintha csak egy könyv lenne, a bal képernyőn egy ocsmány térkép van, de a jobb oldalin, az érintőképernyőn a DS egyik legdurvább látványa jelenik meg. Poligonból álló nindzsánk villámgyorsan suhan az előre renderelt hátterek előtt, kaszabolva a démonokat és minden más ránk fenekedő szörnyűséget. A főellenfeleknél ráadásul az egész játék átmegy 3D-be, és így tényleg körülugrálhatjuk a sárkányokat.

A NG-sorozat mindig is a technikás harcáról volt híres, na ezt most el lehet felejteni, alig van néhány extrább mozdulatunk. Ha egy ellenfélen áthúzzuk a ceruzát, hősünk arra lesújt. Ha pöcögtetjük a képernyőt, shurikeneket hajigál. Van néhány később megtanulható kombó, de ezek előadása is könnyű. Ennek köszönhetően a nehézségi szint is végtelenül alacsony – igaz, egy végigjátszás, azaz cirka hat óra után kibontható a nehéz szint, ahol már kell védekezni is, de ez azért nem az igazi...

pc guru



INFO

KIADÓ TECMO
FEJLESZTŐ TEAM NINJA
PLATFORM DS
MULTIPLAYER NINCS

pc guru

Technikailag tökéletes, de teljességgel hiányzik belőle minden, ami a Ninja Gaideneket korábban oly naggyá tette.

60%

INFO

KIADÓ SQUAR-ENIX
FEJLESZTŐ SQUARESOFT
PLATFORM PSP
MULTIPLAYER NINCS

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Zack rendkívül szimpatikus karakter, bár a fodrászához azért nem szívesen járnánk

VISSZATÉRÉS MIDGARDBA

A Final Fantasy VII egy legenda, egy megkerülhetetlen darab a játéktörténelemben – és nem csak azért, mert közel tízmillió példány fogyott belőle, hanem mert egy csapásra megismertette és népszerűvé tette a japán stílusú szerepjátékokat nyugaton is. A Square, most oly sok évvel később visszatért ehhez a világhoz, készítettek mobiljátékot és PS2-es akciómellékágat, készítettek egy, a rajongók számára mindenképpen élvezetes filmet (ez az Advent Children), és most végre elkészült a PSP-s epizód is, amely valamivel a FF7 eseményei előtt indul, és az előzményeket láthatjuk benne.

A főhős egy Zack nevű katona lesz (a FF7 néhány titkos átvezető jelenetében láthattuk), aki a Soldier nevű zsoldoscség egy ifjú reménysége. Ennél többet a történetről két okból sem mondanék: egyfelől, mert ez a játék talán legjobb része, másfelől meg elég zavaros is lenne, főleg, ha nem ismered töviről hegyire az alapjátékot. Persze annak ismerete nélkül is neki lehet futni, így is kiváló szórakozást nyújt, csak éppen pár dolog, karakter eleinte teljesen érthetetlen, logikátlan lesz.

Szerencsére a játékmenet kárpótol ezekért – pedig ennek semmi köze a FF7 által lefektetett alapokhoz. Lényegében egy akciójátékról van szó, melyben mindig egyedül kell küzdenünk. Hősünket közvetlenül irányítjuk, mi támadunk és mi gurulunk el (végre ki lehet térni a varázslatok elől!), a menühöz csak akkor kell nyúlni, ha valami tárgyat akarunk használni, vagy varázslatot akarunk ereszteni. Az idő azonban ilyenkor sem áll le, minden valós időben zajlik. A rendszer remekül működik, csak ahhoz a dologhoz nem tudtunk teljesen hozzászokni, hogy a fejlődés teljesen random történik. A háttérben persze biztos számol XP-t a gép, de ezt mi nem látjuk, és néha tök váratlanul, egymás után kétszer is szintet lépünk, másszor meg egy órán keresztül semmi nem történik.

A küldetéseket a cég adja, de az igazi játékidőt a mellékküldetések jelentik, melyeknek általában semmi sztorija nincs, és sok esetben szó szerint csak két-három megtisztítandó szobát takarnak, a végén egy főellenféllel vagy kincses ládával. Mivel a tárgyak alapvetően befolyásolják képességeinket, érdemes ezek közül minél többet megcsinálni. Emellett a matériák, azaz a varázslatok kombinálására is érdemes időt szánni, hihetetlen, hogy ez a része milyen mély és összetett a játéknak.

Mindent egybevetve a Crisis Core egy kötelezően kipróbálandó játék, jó eséllyel akkor is el fog varázsolni, ha csak hallottál az alapjátékról. Akciójátéknak is jó, technikailag is a topon van, és ami a legmegdöbbentőbb eredmény – nemhogy nem csalódás a FF7 kedvelőinek, de sokkal jobb, mint vártuk!

Természetesen Sephiroth, minden idők legjobb főgonosza itt is kiemelt szerephez jut

pc guru

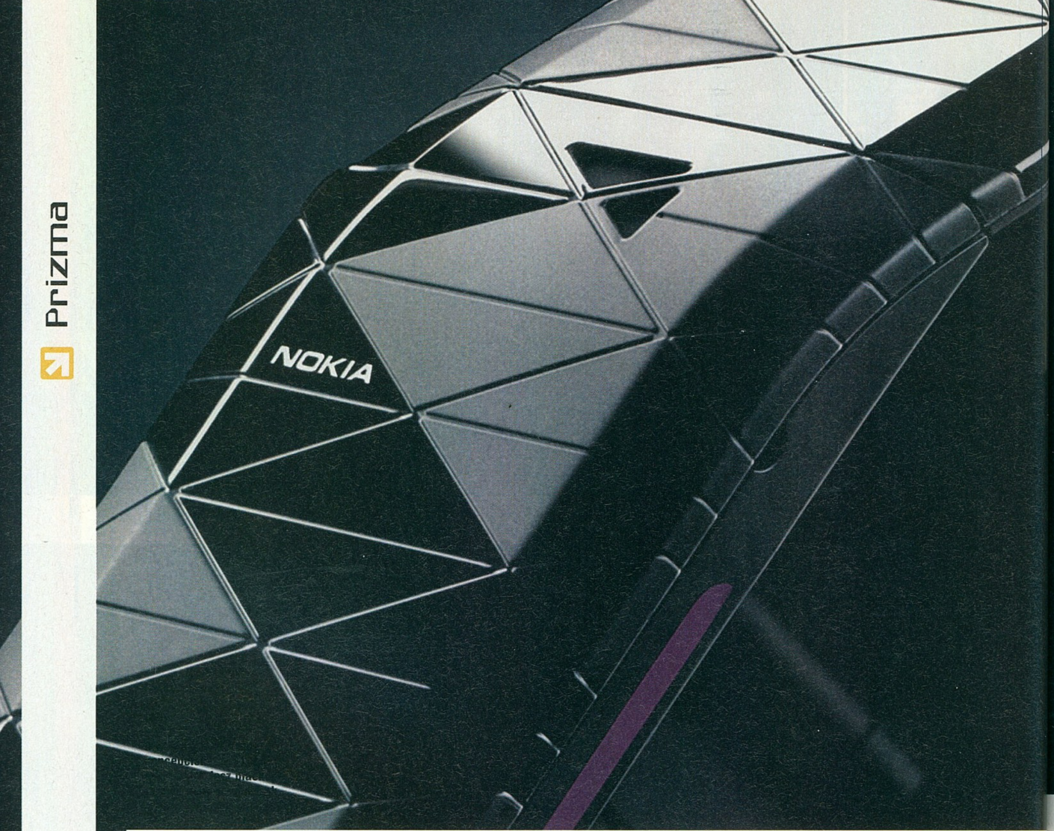
AMI JÓ
A hangulat és a történet elsöprő, magával ragadó

ÉS AMI NEM...
A FF7 ismerete nélkül nem sokat érteni belőle

GRAFIKA	10	Csodálatos ingame és CG jelenetek
HANG	10	Megdöbbentő a változás és a minőség is
JÁTSZHATÓSÁG	08	Nem egy mindennapi darab...
ÉLETTARTAM	09	Jó hosszú, sok mellékküldetéssel

ÖSSZEGZÉS: Nehéz méltóképpen folytatni a FF7-et, eddig nem is történt meg. A Crisis Core azonban teljes siker, sikerült megőrizni azt a hangulatot, ami abban a kalandban volt velünk, de teljesen lecserélték a játékmenetet, szóval változások hiányára sem lehet panasz...

INDEX: 90%



NOKIA 7070 Prism

írta · *Galopp, Kremo*

A Nokia 7070 Prism – bár a látszat elsőre mást sugallhat – esetében nem a gyártó egyik új csúcsmodelljéhez van szerencsénk. Inkább tekinthető ugyanis divattelefonnak, mint nagy tudású készüléknek.

Bár a prism-dizájn korábban sem mindenkinek tetszett, biztosan lesznek, akik csak emiatt veszik meg a telefont. Az egyedi kialakítás talán ellensúlyozza a puritán belsőt, ugyanis már a 1,8 hüvelykes, mindössze 128x160 képpont felbontású TFT kijelzőjéből is érezhetjük, nem kell nagy dolgokra számítanunk a készülékkel kapcsolatban.

Az S40-es operációs rendszerű mobilból hiányzik a kamera, azonban szerencsére 24 szólamú és MP3 formátumú csengőhangokkal is rendelkezik, így nem kell attól tartanunk, hogy elavult telefont kapunk a pénzünkért. Bár az is igaz, hogy nem kell túl mélyre nyúlnunk a pénztárcánkban, ha meg akarjuk vásárolni, hiszen ez év harmadik negyedévében várhatóan 50 euró körüli áron kaphatjuk meg. A prism-kinézethez passzoló témák mellett a kétsávos telefonban találhatunk GPRS és EGDE alapú böngészőt, s a Java MIDP 2.0 platform támogatása sem hiányzik, bár a 11MB méretű belső memória azért erős korlátozó tényező. Sajnos a 2,5 mm-es jack aljzatnak sem örülünk annyira, mert bár a régebbi headseteket így nyugodtan használhatjuk, de a memóriabővítési lehetőség és a mára szinte alapkövetelménynek számító FM-rádió hiánya miatt mondhatjuk, hogy multimédia terén semmit nem nyújt a készülék.

Mindenestre, aki olcsó de különleges telefont szeretne magának, mindenképp gondolkodjon el a Nokia 7070 Prism megvásárlásának lehetőségén.

EDIROL R-09HR

Besenyőék után szabadon („Mindent meg lehet magyarázni, mindent meg is szoktam.") mondhatjuk: Minden igényt ki lehet elégíteni. S mindent ki is szoktak...

Legyen szó különösen játékra termett teljesen személyre szabható egerekről vagy a jelen esetben bemutatott hangfelvevőről. Mert ugyan sok embernek elég, ha a telefonjával fel tud venni néhány percnyi párbeszédet, de van, akinek ez édeskevés. Neki ajánljuk az Edirol cég R-09HR elnevezést kapott hordozható felvevőjét.

Mit várhatunk el egy közel kilencvenezer forintos eszköztől? Hogy vegyen fel hangot, de azt olyan jól tegye és olyan nagy időintervallumban, amennyire csak lehet. Az idő kérdésében egyértelműen a háttértár mérete és a kódolás a mérvadó. Ugyan az alapcsomagban egy 502 MB méretű memóriakártyát találunk, ha szükségesnek tartjuk ezt 8 GB-osra is lecserélhetjük, ugyanis a készülék megbirkózik az SDHC szabványú kártyákkal is, így ha 128 kbps-os MP3-at választunk rögzítési metódusként, akkor 7980 percnyi hanganyagot rögzíthetünk, de ha kihasználjuk a felvevő lehetőségeit és 24 bites, 96 kHZ-es PCM tömörítést választunk, akkor is lehetőségünk van 220 perc hosszúságú felvételeket készíteni.

A nagy érzékenységű beépített sztereó mikrofon 360 fokban bárhonnan jövő hangot tökéletesen rögzít 20 Hz-től 40 kHz-es tartományban. A 62 mm x 113 mm x 27 mm méretű és 200 gramm tömegű hangfelvevő a beépített nagyméretű OLED kijelzőn minden fontos információt közöl a jelenlegi állapotáról és az USB 2.0 kompatibilis csatlakozón keresztül minden hanganyagunkat feltölthetünk számítógépünkre, melyeket azután a készülékhez kapott Pyro Audio Creator LE szoftverrel kedvünkre szerkesztgethetünk.

Amennyiben kiváló minőséget produkáló rögzítő eszközre van szükség, az Edirol kütyüje remek választás lehet

CREATIVE Travelsound I80

Már jó ideje elmondhatjuk, hogy Dunát rekeszthetünk a különböző iPod variánsokhoz készült kiegészítőkkel, de most azért még ráteszünk egy lapáttal. A dolog pikantériáját leginkább az adja, hogy a Creative maga is gyárt médialejátszókat, de az iPod őrületre épülő „iparág" bevételéből nem akarnak kimaradni.

A harmadik generációs iPod nanóhoz készített Travelsound i80 a korábbi Travelsound termékcsaládba illeszkedik, vagyis most sincs másról szó, minthogy kedvenc lejátszónkból kvázi Sokol-rádiót csinálhatunk ha a társaságunk minden tagjának egyszerre szeretnénk az új szerzeményű zenéinket vagy videóinkat megmutatni. Természetesen a Creative név egyértelművé teszi, hogy véletlenül sem táskarádiós hangzást kapunk, ha ezt az eszközt csatlakoztatjuk a nanóhoz.

A beépített Li-Polymer akkumulátorral maximum 15 órán keresztül élvezhetjük a relatíve nagyméretű hangszórókból áradó zenét, mielőtt az oldalán található microUSB csatlakozón keresztül újra fel kellene töltenünk. Az említett csatlakozó segítségével az i80-ba helyezett iPodot is tudjuk tölteni, valamint az iTunessel is ugyancsak szinkronizálni tudjuk a lejátszót. A merülésről egyébként a bekapcsolást és a töltést is jelző háromszínű LED jelzése által kaphatunk információt. A 23mm x 58mm x 99mm méretű eszköz 90gramos tömege nem mondható nagynak még akkor sem, ha az 56mm x 62mm x 18mm-es állványának 15 grammját is hozzáadjuk.

ASUS M50

Az Asus bejelentette egy új Laptop-családját, mely az M50 szériaszámot viseli. A család egyelőre három tagú, de a közöttük lévő különbségek nem igazán jelentősek.

Az Altec Lansing hangszórók nem szokványossak egy noteszgépben

Mindhárman a PM965 jelű chipkészletet kapták, mely alapba a Core 2 Duo T7100-tól T7700-ig terjedő processzorait ültethetjük, de ha kedvünk és pénztárcánk engedi, a T8100, T8300, T9300, T9500 Penryn (45nm) magokon alapuló processzorokat is kérhetjük. A két memóriafoglaltba egyenként 2GB-os méretű 667MHz-es DDRII memórialapkát tehetünk. A kijelzőben és az azokat meghajtó grafikus kártyákban mutatkoznak meg a család tagjai közötti eltérések. A 15,4 hüvelykes LCD típustól függően WXGA, WXGA+ vagy WSXGA+ felbontású lehet, a videokártyák pedig: TI Mobility Radeon HD 3470 (256MB VRAM), HD 3650 (1GB VRAM) vagy NVIDIA GeForce 9500M GS (512MB VRAM).

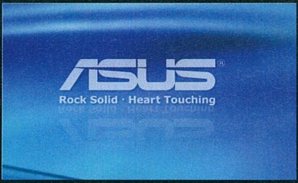
Az azonos vonások között megtalálhatjuk még a gigabites vezetékes, valamint a 802.11a/b/g/n-kompatibilis vezeték nélküli hálózati csatlakozási lehetőséget. A Bitlocker lehetőséggel együttműködő TPM modul, a FireWire és eSATA portok, a webkamera ugyancsak mindegyik kiépítésben benne van. Opcionálisan kaphatunk a géphez DVB-T tévétunert is, ha úgy gondoljuk, a D-Sub vagy HDMI csatlakozó viszont az alapfelszereltséghez tartozik.

“A szokásos meghajtók mellett a Hitachi 500GB-os HDD-i is alkalmazhatók”

Háttértárolónak használhatjuk a hagyományos 2,5 hüvelykes merevlemezeinket, de ezek a laptopok képesek a Hitachi nagyobb fizikai méretű 500GB kapacitású tárolóit is magukba fogadni.

A 375x269x44 mm méretű és az alap akkumulátorral (4800 mAh) 3,02kg tömegű vasak multimédiás képességeit is kicsit erősítették, hiszen a készülékházakba a Dolby Home Theater-kompatibilitású Altec Lansing hangszórókat építették, és Blue-Ray meghajtót is választhatunk az eredeti DVD-égető helyére. A médialejátszást az érintőpadba integrált kezelőszervek teszik egyszerűbbé.

Az érintőpanelbe épített kezelőszervek segítik a médiatartalmak lejátszását



A sok-sok funkció és szolgáltatás mellett egy szívhezszóló szlogen is elengedhetetlen

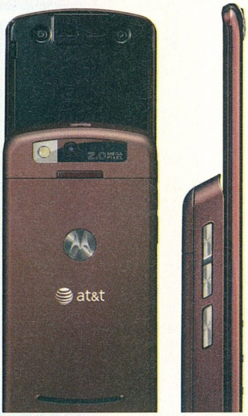
Ma már minden valamire való notebook rendelkezik webkamerával, így az M50 is

MOTOROLA Z9

Hosszú várakozás után a CTIA Wireless szakkiállításon végre hivatalosan is bejelentették a Z9-es Motorola mobiltelefont.

Szinegria

Korábban már többször kaptunk hírt egy ütősnek számító telefon várható érkezéséről, de csak most mutatták be hivatalosan is a nagyvilág előtt. A 114x53.6x13.99 mm méretű készüléktest 140 grammot nyom a mérlegen, s 950 mAh kapacitású akkumulátora 12 nap készenléti, valamint 3 óra beszélgetési időt tesz lehetővé a gyártó állítása szerint. Persze biztosak lehetünk benne, hogy ez csak a GSM-üzemmódra vonatkozik. A leendő felhasználóknak viszont nem csak ez áll a rendelkezésére. Ha akarjuk, kihasználhatjuk a 3G hálózatok előnyeit is, használhatjuk a GPRS, az EDGE, sőt a HSDPA adatátviteli megoldásokat is, melyek közül ez utóbbi 3,6 Mbps letöltési sebességgel kecsegtet bennünket.



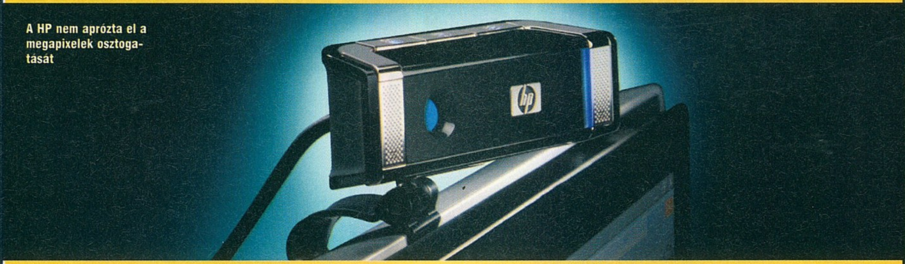
Az új Z9 a GPS vevőt sem nélkülözi

A Synergy alapokon nyugvó operációs rendszer fel lett vértezve Windows Media Player 11-gyel kompatibilis kezelőfelületű lejátszóval, mely a dedikált médiavezérlő gombokkal kiegészülve igazi zene- és videólejátszóvá teszi a készüléket.

A megjelenítésről egy 2,4 colos, QVGA (240x320 pixel) felbontású kijelző gondoskodik, mely 262 ezer színt képes megjeleníteni. A telefonbeszélgetések tiszta hangjáért pedig a Motorola CrystalTalk technológiája felel. Végül, de nagyon nem utolsó sorban, pedig a mobilba GPS-vevőt is építettek, így később remélhetőleg néhány elterjedtebb navigációs szoftver átirata is elkészül majd erre a telefonra.

Megalomán

HP Elite Webcam



A HP nem aprózta el a megapixelek osztogatását

A HP szerencsére kezd odafigyelni a laptop-kiegészítők piacára is, s ennek eredményeképp most megörvendeztette a közönséget egy egészen jónak ígérkező web-kamerával is, mely az Elite sorozatba illeszkedik. S nem is véletlenül, hiszen mind külalakjában, mind tudásában és szolgáltatásaiban igazán megnyerő.

A külcsínt illetően persze ízlések és pofonok különbözőek, de a fekete és a szürke színt egy kis kékkel elegyíteni mindig is nyerőnek bizonyult, s most sem lett ez másképp. Kialakításának köszönhetően pedig egyaránt elhelyezhetjük asztalunkon vagy a laptopunk kijelzőjén.

A 3Mpixeles CMOS érzékelő a webkamera lelke, amit sztereó mikrofon egészít ki. Mindez megspékelve USB 2.0 csatolóval, és az elmaradhatatlan szoftverekkel, melyekkel nem csak a 3db gombot vezérelhetjük, de lehetőségünk nyílik személyre szabnunk a kamera felvételi módjait 5 különböző profilban, vagy kihasználhatjuk a nagy felbontás előnyeit a manapság egyre elterjedtebb arckereső és követő megoldással.

A nagy felbontás nem csak a képekre vonatkozik – ugyanis a valós felbontást szoftveresen 12 Mpixelesre interpolálhatjuk (sok értelme ennek persze nincsen, sőt) –, de a videóinkat is igencsak jó minőségben készíthetjük el. Erről gondoskodik a 640x480-as felbontás melletti 30 képkocka felvételi lehetősége másodpercenként. Ha kicsit igénytelenebb, de nagyobb méretű videót akarunk készíteni, használhatjuk a 1600x1200 pixeles üzemmódot 5-6 fps-sel. Ha megvenni szeretnénk a kamerát, 100 dollárnyi forintot tegyünk félre a futár érkezéséig.

SHARKOON CoolBook 360

Egyre többen vesznek hordozható számítógépet, s egyre többen igénylik, hogy erő is legyen benne. A nagy teljesítmény pedig törvényszerűen erős melegedést, néhány esetben pedig végzetes túlmelegedést eredményez.

A CoolBook nem csak a hűtésben segít, a ráhelyezett noteszgép is kényelmesebben kezelhető

Ezen probléma megoldására készítette el a Sharkon cég a CoolBook 360 elnevezésű eszközét, ami nem más, mint egy hordozható és 360 fokban körbeforgatható, ventillátorral ellátott laptop-állvány. A 320x300x25 mm állvány valamivel több, mint fél kilót nyom, így a hordozhatóságával nem lesz baj. Ahogy a neve is mutatja, teljesen körbeforgatható, így könnyedén tudjuk kollégáinknak, vagy barátainknak megmutatni, mit is látunk épp a monitoron. A hűtésről egy 7 cm átmérőjű alacsony zajszintű (20 dB) és kis fogyasztású (0.7 W) 2300 rp/min sebességű ventilátor gondoskodik, melynek tápellátása egy USB-csatlakozó segítségével oldható meg magáról a ráhelyezett laptoptól.

A 12-17 colos kijelzővel rendelkező notebookokat tökéletesen kiszolgáló, és stabilan rögzíteni tudó állvány nem csak elforgatható, de hátsó része négy fokozatban megemelhető, így kényelmesebbé téve a segítségével végzett munkát.

A Jetart cég CoolStand 2 elnevezésű eszközéhez kísértetiesen hasonlító állványt Európában hozzák forgalomba, 15 eurós ajánlott áron.

WD MY BOOK StudioEditionII

ClearChat PC Wireless

A Western Digital folyamatosan bővítgeti MyBook szériáját. Most a Studio Edition II elnevezésű tárolójával rukkolt elő, melynek kapacitása igen tiszteletet parancsoló. 2TB-ról van ugyanis szó, ami ugye nem kevés, bár nem is felhasználhatatlanul sok.

A külső meghajtó előnyeit talán nem kell ecsetelnünk, de azért azt külön megemlítenénk, hogy nem csak USB és FireWire 800 csatolófelülettel rendelkezik az eszköz, de kapott eSATA csatlakozót is, ami garancia lehet a gyors adatátviteli sebességre (3GB/s).

A hatalmas méretű kapacitást a cég a GreenPower szériájú merevlemezeivel oldja meg, melyek az alacsonyabb fordulatszámnak köszönhetően 30%-os fogyasztáscsökkenést eredményeznek a 7200 rpm-es merevlemezekkel szemben. Sebességcsökkenést azonban elvileg nem érezhetünk, mert a tárolót előre konfigurálják RAID 0-ra, de ha ez valakinek nem elég biztonságos megoldás, nyugodtan választhatja a RAID 1-es, vagyis tükrözéses lehetőséget is.

A 166 mm x 154 mm x 98 mm fizikai méretekkel rendelkező MyBook 2,63 kg tömegű, így szinte bárhol elhelyezhetjük számítógépünk közelében, s a zajjal sem lesz gondunk, ugyanis ventillátort nem találunk a készülékben, így az éjszakai használata sem okoz majd kellemetlenséget.

Kétféle kapacitású MyBookkal találkozhatunk majd a boltokban. Az 1TB-os verzióért 289 eurót, a 2TB-osért pedig 569 eurót kell fizetnünk.

SONY HDR-TG1

A Sony bejelentette, hogy májusban már elérhetővé teszi a boltok polcain is a világ legkisebb, FullHD felbontású videofelvételek készítésére alkalmas kameráját.

Valóban kicsi, mert 33 x 119,3 x 63,5 mm méretei mellett is csak 284grammot nyom. Ráadásul a 1920 x 1080 pixel felbontású videók mellé a beépített zoom-mikrofon segítségével Dolby Digital 5.1ch surround hangot is tud rögzíteni. Így már nyugodtan mondhatjuk, hogy jó kis gép ez. A valódi titán váz a karcolásmentes bevonattal kiegészítve pedig gondoskodik arról, hogy a sokat utazgató célközönség sokáig egyben tarthassa a kis gépezetet még akkor is, ha egymás kezéből fogják kikapkodni, hogy náluk lehessen a kis csodamasina.

A kis méret következménye, hogy nem szalagra vagy hdd-re rögzíthetjük felvételeinket, hanem Memory Stick PRO Duo, vagy PRO Duo Mark 2 kártyára, melyből rögtön egy 4GB méretűt kapunk a kamkorder mellé.

Természetesen fényképeket is készíthetünk a kamerával. Ezeket 4Mpixeles méretben tehetjük meg. S mint a mozgóképeknél, itt is rendelkezésünkre áll a Sony BIONZ eljárása, mellyel a képeink dinamikáját tarthatjuk rossz körülmények között is kordában. Mindemellett az egy időben 8 arcot felismerni képes megoldás segít abban, hogy tökéletes portréfelvételeket alkothassunk. A Carl Zeiss Vario-Tessar 10x optikát kapott eszközt Európában HDR-TG3E néven találhatjuk majd meg a boltokban, ahol 900 dollárnyi jó magyar forintot hagyhatunk ott érte.

THINKWARE iNavi K2

Egyre több cég foglalkozik autós navigációs rendszerekkel. Leginkább persze csak a hardvert gyártják (a lehető legalacsonyabb áron), s a boltok polcain fellelhető rengetegféle és fajta eszköz mind csak egy-két elterjedt navigációs szoftvert futtat.

A Thinkware ezt másképpen gondolta. A koreai cég korábban is gyártott már navigációs rendszereket, melyeket rendre saját fejlesztésű térképszoftverekkel látott el. A most bejelentett iNavi K2 igencsak minőségi ugrást jelent ebben a szegmensben. Ráadásul nem csak az igazán fejlett látvány az, ami ezen kijelentésre sarkall bennünket, hanem a vas is figyelemreméltó, ami alatta van.

Amit első ránézésre is észreveszünk, az a 4,8 colos képátlóval rendelkező TFT érintőkijelző, melynek felbontása 800x480 pixel. Ekkora kijelzőt már érdemes kihasználni, és hogy másképp, mint 3D-s megjelenítési móddal. A Thinkware olyan részletgazdag kidolgozottságra törekedett, ami pillanatnyilag egyedülálló a maga nemében. Fotórealisztikusnak még messze nem nevezhetjük, de az osztott képernyős elrendezésnél is jól kivehető minden egyes objektum.

A belső 256MB-os memóriát 8GB-tal bővíthetjük a csomagban megtalálható microSDHC memóriakártyával, melyeken a térképek is megtalálhatóak. A geomágneses 3-tengelyű szenzorával pedig lehetővé válik a jármű pontos mozgásának meghatározása is, így alacsony sebességnél is jól érzékeli az előre irányt a készülék.

A digitális TV-vevővel, TMC-vel, és bluetooth-tal is rendelkező navi hazai forgalmazásáról egyelőre nincs információnk.

GeForce 9800GTX

A NÉV KÖTELEZ?

írta · Horváth Patrik

Az Nvidia mostanság igen érdekes dolgokkal rukkol elő, elég, ha csak a 9800GX2-re gondolunk. Ha valakinek ez nem lett volna elég, akkor itt egy újabb okosság, amely a 9800GTX névre hallgat és ezzel a hét karakterrel vélhetőleg sok felhasználót fog meggyőzni létjogosultságáról.

Sok-sok kérdés, sok-sok tisztázatlan válasszal. Miért GTX és miért 9800? Úgy látszik az Nvidia piszkosul ért a marketinghez, ugyanis a 9800GTX nem más, mint egy tuningolt 8800GTS hosszabb nyákkal és három utas SLI támogatással. Ezen rendkívülinek mondható újítások mellé még jön a HybridPower nevű technológia, amelyet kizárólag GeForce 8200-as chipsetű lappal tudunk kihasználni. Lényege az, hogy 2D-ben az áramzabáló diszkrét VGA helyett az integrált megoldást működtetné a rendszer, míg 3D-ben visszakapcsolna a külső videokártyára. Ez egy igen hasznos funkció, kár, hogy a leendő 9800GTX tulajok elhanyagolható része fog csak ilyen integrált alaplapot vásárolni. Ha már a számoknál tartunk, akkor érdemes megjegyezni, hogy a 9800GTX a 8800GTS-től eltérően két tápcsatlakozót kapott, ez a gyakorlatban a 20-30W-tal megnövekedett fogyasztás miatt volt indokolt.

A 9800GTX pont azon a részen erősödött a 8800GTS-hez képest, ahol az architektúra a leggyengébb volt eddig is: memória sávszélességben. Igaz a növekedés alig 13%, de tudva, hogy a GTX-eken 0.8 ns-os memóriák kaptak helyet, így kis szerencsével ez az előny 25% környékére tornázható. Internetes pletykák szerint a grafikus mag is igen tisztességes tuningra képes, így magától értetődő, hogy azt is megnéztük. Csak megerősíteni tudjuk a híreszteléseket, a 9800GTX bizony igencsak durva tuningkártya. Az alap 675(1688)/2200 MHz-es órajeleket egész 780(1950)/2400 MHz-ig sikerült elvinnünk anélkül, hogy bármilyen problémába ütköztünk volna. A hőmérséklet 1 fokot emelkedve 70-nél állt meg Crysis alatt még ezeken az értékeken is, ráadásul a VGA felől semmilyen idegesítő zajt nem hallottunk, szóval kijelenthető, hogy megfelelően szellőző házban a 9800GTX viszonylag csendben végzi a dolgát. Ebből a szempontból mindenképpen előrelépésnek mondható a nagy öreg 8800GTX-hez képest, ugyanis az képes volt még egy nagyobb házban is feltekerni magát komolyabb izzasztások közepette.

KONFIGURÁCIÓ

Gigabyte P35-DS3 ill. Asus Striker II Extreme alaplap, Intel Core 2 Duo E8200, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066 CL5 ill. 2x1 GB Corsair XMS3 DDR3-1333 CL9 RAM, Windows Vista Home Premium SP1.
A tesztkonfigurációt a Planar Computer (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

Ha az árakat nézzük, akkor a 9800GTX megjelenése óta 10 ezer forintot esett, amely egy hónap alatt tisztességes különbség. A probléma az, hogy eközben piacra kerültek az utolsó G80 harcosok a 8800GTX személyében, amelyeket még utódjánál is olcsóbban mérnek, közel 60 ezer forintért kelleti magát az XFX GTX-e (hú. ennyi X-et egy rakáson...), amely így méltó ellenfele lehet a G92-es óriásnak. A 8800GTS várhatóan hamarosan eltűnik a színről, ugyanis helyét a 9800GTX veszi majd át, ezért leállnak a gyártásával. Ettől függetlenül még kapható, ráadásul lassan bemegy 50 ezer forint alá, így szintén érdekes vétel lehet. A 8800GT viszont már leért 40 ezer alá a Galaxy és az Inno személyében, a 9600GT-k pedig a 30 ezer forintos álomhatárt ostromolják. Ennek megfelelően tesztünkben három VGA-t szerepeltettünk a 9800GTX mellett: 8800GTX, 8800GTS, 9600GT SLI. Igen, az ott egy SLI felirat, ugyanis két 9600GT pontosan kiteszi egy 9800GTX árát, így a felhasználók többségénél alternatívaként fog felmerülni ez a megoldás, igyekeztünk hát idő előtti választ adni nekik.

SOK LÚD DISZNÓT GYŐZ

A teszt előtt próbáljuk feleleveníteni a tesztalanyok közti fő különbségeket, melyik milyen előnnyel és hátránnyal rendelkezik.

9800GTX: brutális shader erő, elfogadható memória sávszélesség, 3 utas SLI támogatás, HybridPower támogatás, VP2 HD gyorsítás, magas fogyasztás, többnyire halk működés, 70 fokos üzemi hőmérséklet

8800GTX: közepes shader erő, nagy memória sávszélesség, (Quad-)SLI támogatás, VP1 HD gyorsítás, magas fogyasztás, 2D-ben halk, 3D-ben általában átlagosan zajos működés, 80 fokos üzemi hőmérséklet

8800GTS 512: brutális shader erő, közepes memória sávszélesség, SLI támogatás, VP2 HD gyorsítás, közepes fogyasztás, 2D-ben és 3D-ben is halk működés, 65 fok körüli üzemi hőmérséklet

9600GT SLI: brutális shader erő, nagy memória-sávszélesség, kizárólag SLI-s lapokkal használható a két kártya együtt, VP2 HD gyorsítás, 9800GTX-szel megegyező fogyasztás, 2D-ben és 3D-ben is halk működés, 60 fok körüli üzemi hőmérséklet, a technológia gyorsasága a driveren múlik!

A tesztet szokás szerint a 3DMark06 Shader Model 3-mas alrészével kezdtük. Jól látható, hogy itt gyakorlatilag csak a shader erő számít, a memória sávszélesség másodlagos tényező. Nem csoda ezek után, hogy a 8800GTX a lista végén helyezkedik el és a 9800GT SLI mindenkit leköröz. Mindazonáltal a 3DMark-okra ilyen tekintetben csak részben szabad hagyatkozni – ezt nem győzzük mindig hangsúlyozni.

Következő utunk az Unreal Engine 3-mas játékokhoz vezetett, jöhetett tehát a Gears of War és a Bioshock. Az UT3-mat azért hagytuk ki a tesztből, mert még a leglassabb kártyán is kipumpált magából fix 60 fps-t 1920x1200-ban, így nem láttuk értelmét a tesztnek. Bioshockban a két GTX azonos teljesítményre képes, míg a GTS alaposan lemarad. A két 9600GT viszont hozza a 3DMark-ban látott formáját, így jócskán rávernek még a szénné tuningolt 9800GTX-re is. Gears of Warban gyakorlatilag ugyanezt a felállást látjuk pepitában azzal a különbséggel, hogy itt a 8800GTX valamivel a 9800GTX előtt végez. A GTS továbbra is bőven sereghajtó, a 9600GT SLI pedig egy egészen más dimenzióban mozog.

Az FPS-ek sorát a Crysisszel és a Call of Duty 4-gyel zártuk. A két játék annyiban hasonlít egymásra, hogy a sebességük megegyezik a hangulatukkal (na most kapok a Crysis fanoktól egy jókora nyaklevest :)). CoD4-ben gyakorlatilag értelmetlen volt tesztelni, hiszen ilyen durva beállításokkal is extrém magas fps-eket mértünk (igaz belső területen), de az jól látszik, hogy a helyzet mit sem változott az előző tesztek óta. Crysisben hozzászoktunk már az alacsony framerate-ekhez, így egy 4-5 fps-nyi különbség komoly előnynek számít már. Ha ezt szem előtt tartjuk, akkor elmondható, hogy a 9800GTX ebben a játékban érzi otthon igazán önmagát, hiszen már alapórajelen is másfél fps-sel (azaz 6%-kal) gyorsabb volt a 8800GTX-nél és tuning hatására ez az eredmény csak tovább nőtt, viszont a 9600GT SLI-t még így sem tudta befogni (mint ahogy az előző összes tesztben se).

World in Conflictban szintén nincs érdemi változás, az eddig látott kép tárul elénk, a két autós játékban viszont már sokkal közelebb van egymáshoz a három egymagos kártya. Természetesen a két 9600GT ebben az esetben is messze felülmúlja bármelyiket, de a 8800GTS-nek kevésbé kell szégyenkeznie a korábban látott tesztekhez képest.

MELYIKET SZERESSEM?

Sokan gondban lehetnek a döntéshozatalnál, vajon a négy megoldás közül melyiket érdemes választani? Mindenek előtt figyelembe kell vennünk a különböző igényeket, el kell döntenünk, hogy mennyire érdekel minket az, hogy a HD filmek lejátszását részben vagy egészében a videokártya végzi processzorunk helyett. El kell döntenünk továbbá azt is, hogy mennyire számít nekünk a fogyasztás és/vagy a zajszint, ahogy azt is, hogy be merjük-e vállalni a teljes egészében drivertől függő 9600GT SLI-t és a hozzá szorosan kötődő forró SLI-s alaplapok egyikét. A választ mi nem tudjuk megadni a kérdésekre, a feljebb leírt kisebb összefoglaló és a táblázat valószínűleg több segítséget nyújt. Ami minket illet, véleményünk szerint jelen állásban túl sokat semmiképpen nem szabad videokártya vásárlásra költeni, hiszen túl közel van már az ATI HD4000-es széria debütálása, illetve nyár végén érkezik nagy valószínűséggel az Nvidia új nagyágyúja, a GT200-as chip is.

Ennek fényében kijelenthető, hogy egy saját kezűleg tuningolt GeForce 8800GTS-sel járunk a legjobban, amennyiben nem óhajtunk túlhajtáshoz folyamodni, úgy viszont a 9800GTX lehet a mi emberünk. A 8800GTX-et gyakorlatilag csak magas hőtermelése miatt nem ajánljuk megvételre, de tuningolva simán hozza a 9800GTX túlhajtott eredményeit. A 9600GT SLI egy érdekes jószág, vállalkozó kedvű embereknek kifejezetten ajánlott vétel, csak győzzünk alá megfelelően olcsó alaplapot találni, különben nem ér az egész koncepció semmit.

	8800GTX	9800GTX	9800GTX OC	8800GTS 512	9600GT SLI
GPU	575 MHz	675 MHz	780 MHz	650 MHz	2x650 MHz
SHADER	1350 MHz	1688 MHz	1950 MHz	1625 MHz	2x1625 MHz
RAM	1800 MHz	2200 MHz	2400 MHz	1940 MHz	2x1800 MHz
Mérések					
3DMark06 SM3.0 1920x1200 (pont)	3993	4250	4771	4007	5390
Bioshock 1920x1200 High	45	45	50	37	60
Crysis 1920x1200 High	24,64	26,24	29,47	22,83	31,33
Gears Of War 1920x1200 DX10 AA	35,5	34	37	28	43
DIRT 1920x1200 Ultra	33	34,5	39	32,5	43
Call Of Duty 4 1920x1200 4xAA 16xAF	77	75	85	70	115
World In Conflict 1920x1200 High	37 (21)	35 (21)	39 (25)	32 (18)	48 (27)
NFS: Pro Street 1920x1200 4xAA 16xAF	64	65	73	63	90
Hőmérséklet (Celsius fok)					
Idle	58	54	54	50	40
Teljes terhelés	78	69	70	68	60
Hűtő	többnyire halk	többnyire halk	többnyire halk	halk	halk

nVidia nForce 790i Ultra SLI vs. Intel X48

GÓLIÁTOK HARCA

írta · Horváth Patrik

Még meg sem száradt a tinta az nVidia nForce 780i SLI lapkakészletén, máris itt az utód, amely több apróbb újítással próbálja vásárlásra csábítani a gazdagokat. Természetesen az Intel tarsolyában is van egy gazfickó, a jóval olcsóbb X48.

A csúcskategóriás chipsetek mindig is arról voltak híresek, hogy valamivel többet tudnak az előző generációnál, de csak minimálisan. Ez a tendencia úgy látszik egyelőre nem fog megváltozni, ugyanis mind az Intel, mint az nVidia tartja magát az apró, de jól becsomagolt fejlesztésekhez. Foglalkozzunk először az X48-cal, ugyanis őfelségét sokkal könnyebb lerendezni, mint ellenlábasait. Az X48 gyakorlatilag egy X38 kiegészítve hivatalos 400 (1600) MHz-es rendszerbusz- és 1600 MHz-es DDR3 memória támogatással. Ezt szem előtt tartva a közel 60 ezer forint árcédula több mint nevetséges, ugyanis bármelyik X38-as alaplap képes ezekre az értékekre (igaz túlhajtással). Akárcsak az elődből, az utódból is létezik DDR2-es és DDR3-mas változat, itthon egyelőre csak a Gigabyte és az Asus portfoliója tette tiszteletét, de visszafogottabb árával vélhetően az előbbi lesz sikeresebb a magyar piacon. A Gigabyte X48-DS5 (DDR2) valamivel 50 ezer forint alatt hazavihető, a kicsit jobban felszerelt X48-DQ6 (DDR2) és X48T-DQ6 (DDR3) már közelíti a 60 ezret, de még mindig olcsóbbak az Asus hasonszőrű változatánál, ott a drágábbik modellre szívbaj nélkül rányomták a 80 ezres cetlit – még mielőtt szívrohamot kapna valaki, eláruljuk, hogy nem ő tesztünk legdrágább versenyzője... A nem mindennapi árért extra portokon kívül mindössze egy vezeték nélküli hálózati kártyát kapunk, semmi extra DSP-vel szerelt Sound Blaster hangkártya vagy más finomság. Csak összehasonlításképpen az X38-as deszkák átlag 10 ezer forinttal olcsóbbak.

„A 790i Ultra SLI újdonsága a brutálisan gyors DDR3-mas memóriavezérlő."

KONFIGURÁCIÓ

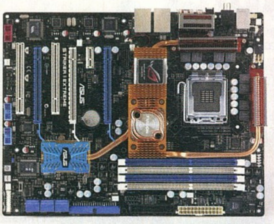
Gigabyte X48-DQ6, Asus Striker II Extreme, Intel Core 2 Duo E8200, 2x1 GB Corsair Black Dragon DDR2-1066 CL5, 2x1 GB Corsair Twin3X DDR3-1333 CL9, Galaxy GeForce 9800GTX, Windows Vista Home Premium SP1

A tesztkonfigurációt a Planar Computer (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

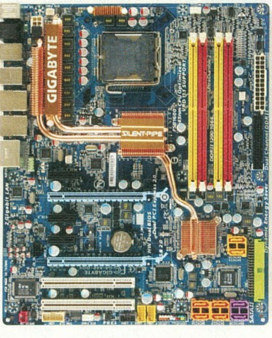
IDE vezérlőt továbbra se keressünk az Intel csúcskategóriás deszkáin, ezt külső chippel valósítják meg az alaplap gyártók. A rohamosan növekvő SATA-s DVD-RW kínálat miatt erre egyre kisebb igény van – szerencsére.

ÚJDONSÁGOK?

Az nVidia háza táján már egészen más a helyzet. A 780i-hez képest a 790i nem csak az Intelnél látott apróságokban különbözik. A három utas SLI-t itt már két chipből, egy északi és egy déli hídból valósították meg, nincs szükség a kiegészítő nForce 200-as SLI chipre a specifikációkban foglaltnál több PCI-Express szál eléréséhez. Ezt úgy valósították meg, hogy az eddig különálló NF200SLI lapkát beletették az északi hídba, ezáltal csökkent a késleltetés és a fogyasztás is. Az nForce 790i Ultra SLI legfontosabb újdonsága a brutálisan gyorsnak beharangozott DDR3-mas memóriavezérlő. Kivételesen nem túloztak a mérnökök, a cucc valóban ütősre sikerült, alaposan helyben hagyja az Intel X48-as megoldását, a hatalmas memória-sávszélesség és a 60



ASUS Striker II Extreme: gyárilag vízhűtő blokkal felszerelve szállítják



Gigabyte X48-DQ6: a tartozékok között szinte csak kábeleket találunk, de legalább jó sokat

ns alatti késleltetés főleg olyan programoknál jelent majd előnyt, amelyek kifejezetten érzékenyek a memória műveletekre. Ilyen a legtöbb tömörítőprogram, de egyes játékok is sokat profitálnak a gyors RAM-okból. Az X48-hoz hasonlóan a 790i Ultra SLI is megkapta a hivatalos 400 (1600) MHz-es rendszerbuszt, ráadásul DDR3-mas memóriákból egészen 2 GHz-ig mindent támogat az nVidia csúcslapja. Az SLI technológia során használt kommunikációs csatornákból adódó függőségeket is lejjebb szorította a gyártó, igaz ez nem nagyon hat ki a teljesítményre, inkább a meghajtóprogram fogja vissza a kártyák teljesítményét. Hazánkban egyelőre két cég kínál 790i Ultra SLI-vel szerelt alaplapot, az egyik az XFX referencia megoldása elegáns köntösben valamivel több, mint 70 ezer forintért, a másik az Asus Strike II Extreme-je, amely gyárilag előkészített vízhűtőblokkal és egyéb nyalánkságokkal érkezik, óvatosan eltakarva a közel 90 ezer forintos árcédulát a nagyérdemű elől – most már nyugodtan lehet szívrohamot kapni, hatjegyű számok már nem lesznek. A már említett déli híd még mindig a jól bevált, lassan két éves nForce 570 SLI, amely az Intel X38/X48-cal ellentétben még tartalmaz IDE vezérlőt, igaz csak egy csatornát. Ugyan ilyen drága dolgoknál nem sok embert szokott érdekelni a fogyasztási mutató, mi azért foglalkoztunk vele egy keveset. Az Intel 5W-ot tudott lefaragni az előző generációs X38-hoz képest, az nVidiának ez a téma valamivel jobban ment, ők egy 10-est nyertek a váltáson, igaz még így is 15W-tal többet eszik a 790i Ultra SLI, mint az X48.

Többkártyás megoldásokból a 790i természetesen a két- és három utas SLI-t támogatja, utóbbihoz G80 magos videokártyákra (8800GTX, 8800 Ultra) vagy három 9800GTX-re lesz szükségünk. Az X48 ezzel szemben a szokásos AMD-s megoldást, a CrossFire legújabb változatát (CrossFireX) tartalmazza, de csupán két VGA együttes használatára alkalmas.

ELVESZVE A RÉSZLETEKBEN

Ahogy azt már korábban felvázoltuk a chipsetek között túl nagy teljesítménybeli különbségek nincsenek (ezért ezúttal eltekintünk a szokásos mérési táblázat közlésétől), az NF790i Ultra SLI némileg gyorsabb a többieknél, köszönhetően a szélvész memóriavezérlőnek. Sajnos tuningban mi közel sem voltunk olyan szerencsések, sem az X48-as Gigabyte lapnál, sem a 790i Ultra SLI-s Striker II Extreme-nél, mint egyes netes kollégák, gyakorlatilag csak lesújtó véleménnyel tudunk megemlékezni róluk. A 400 MHz-es FSB-hez is imádkozásokra volt szükség, pedig a jól tuningolható processzor és memória adott volt mindkét esetben. Túlmelegedésről szó sem volt, mindkét chipset megfelelő üzemi hőmérsékleten dolgozott, ráadásul itt érdemes megjegyezni, hogy az Asus csodalapjára a gyártó vízhűtőblokkot helyezett, ezzel is segítve a leendő tuningmestereket. A csomagban találunk még egy LCD Poster névre hallgató modern diagnosztikai LED-et, amely kivételesen nem hexadecimális értékkel jelzi a bootolás folyamatát, hanem rövid szöveges üzenetekkel (ezek jelentése kikereshető a felhasználói kézikönyvből). Érdekesség még, hogy az alaplapon találunk egy Power és egy Reset gombot is, ez inkább csak a tesztelőknek jön jól, házba beépítve gyakorlatilag semmi értelme nincs. A CMOS törlő funkciót ezúttal egy hátlapi gomb kapta meg, amely zölden világít, hogy sötétben is megtaláljuk, ha kell. A hangkártya feladatát egy külön nyákon terpeszkedő Soundmax chip tölti be, hangminősége jó, bár az Asusnál választhattak volna szerencsésebb kodeket is, sőt ennyi pénzért simán belefért volna egy PCI-Express-es Sound Blaster X-Fi ExtremeAudio is. Ha az MSI 60 ezerért bele tudja tenni, akkor furcsa, hogy az Asus közel 90-ért nem. A Gigabyte X48-DQ6-os lapjához gyakorlatilag csak kábelek járnak, igaz abból jó sok. A hangkártya itt már sokkal modernebb, egy Realtek ALC889A-t takar.

KELLETT EZ?

A kérdésre röviden válaszolva igen is meg nem is. Az tény, hogy az nVidiának végre van DDR3-mas alaplapja, amely memóriakezelésben lealáz mindenkit, de tuningban elég vegyes képet fest egyelőre és mérhetetlenül drága, ráadásul ezt semmi nem indokolja. Az XFX referencia lapja is 70 ezer forint felett van, az Asus Striker II Extreme-je pedig még erre is rátesz több mint 10 ezer forinttal. Embertelen összegek ezek egy alaplapért, így gyakorlatilag ajánlani nem is tudjuk és nem is akarjuk őket. Ha átlagosan tuningolható, de SLI-s lapot szeretnénk magunknak, akkor ott van a jó öreg 680i SLI, 40 ezer forintért hazavihető, ráadásul nem kell bajlódnunk a még mindig drága DDR3-mas modulokkal sem. Az X48 egyértelműen felesleges volt az Intel részéről, ehhez kétség sem fér, ennek egyetlen pozitív hatása lett, mégpedig az, hogy elkezdtek csökkeni az X38 árak, így aki Intel vonalon szeretne CrossFire rendszert kiépíteni, az most jól fog járni.

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2G RAM 200G HD, 8600GT **Intel 90.000** (Abit IP35, DualCore2160) **AMD 91.650** (Gigabyte M57SLI, Athlon64 X2 4800+ EE)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2G RAM 500G HD, GeF 9600GT **Intel 148.460** (Core2 4500, JW-IP35S) **AMD 145.860** (Asus M3A, AMD Athlon64 X2 5000+ EE)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2G, 500G HD GeF 8800 GT, Creative X-Fi **Intel 193.410** (Abit IP35, Core2 Duo 8400) **AMD 173.280** (Asus M3A, Phenom X4 9500)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM **2x 9800 GTX**, 1TB HD (7200.11), Alu ház 850W, X-Fi Ext. Logitech G11+MX518 **Intel 491.970** (MSI P7N-SLI Pl, Core2 Quad 9300) **AMD 472.530** (MSI K9A2 , Phenom X4 9600BE)

AKCIÓK (gyári garancia !) **ezek a bruttó árak !**
Gainward újdonság 9800GX2 1024MB 119.910
9800GTX 512MB 70.950 9600GT GS 512MB **39.540**
8800GTS 512MB **55.320** 8800GT GS 512MB **48.240**
AMD X2EE 5600+ **19.740** 4800+ **14.760** 4000+ **11.730**
Intel Core2 Quad Q9300 **56.790** Q6600 **45.330**
Core2 Duo E8500 **58.320** E8400 **42.240** E4500 **21.360**
CorsairDHX 800 MHz kit 2*1GB **12.840** 2*2 GB **23.400**
DHX DDR3 1333 kit 2*1GB **26.400** 2*2GB **64.200**
Seagate 7200.11 750G **29.280** 500G **17.760** 250G **11.100**
Samsung 1 TB 32M **35.940** 750GB 16M **23.940**
Nem találta itt? Nézze meg a WEB-oldalunkon !
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

NOKIA N810 Internet Tablet

írta . Wombath

9.2

A Nokia kis kézi számítógépben egy Texas Instruments OMAP processzor dolgozik, 128 MB RAM és 256 MB Flash memóriával kiegészítve. Belső memóriája 2 GB, és ezt miniSD kártyákkal tovább bővíthetjük. A 4,13 hüvelykes érintőkijelző 800x480 pixeles felbontással rendelkezik, ennek köszönhetően a kép tűéles. Sajnos a hardver teljesítménye nem mindig felel meg a követelményeknek – a Linux alapokra épülő operációs rendszer még elfogadható sebességgel dolgozik (bár a menükre sokszor kell kicsit várnunk kell), de a felhasználói programok már időnként meg-meg akadnak. Szerencsére az internet böngészésével nem lesz problémánk – ezen a területen az N810 kifejezetten jól teljesít, képernyőjének mérete és képaránya (a nagy felbontással párosítva) a weboldalakat valóban olvashatóvá is teszi. A készülék kiegészítő tulajdonságai közül mindenképpen érdekes lehet a beépített GPS-vevő (igen, szoftvert is kapunk hozzá, valamint egy autós tartót is), de a legfontosabb talán a kicsúsztatható billentyűzet. Ez ugyan méretéből adódóan nem a legkényelmesebb, de mégis nagyságrendekkel jobb, mintha az érintőkijelzőt kellene használnunk szövegbevitelre. Ami a többi internetes szolgáltatást illeti: az e-mailek elérése tökéletesen működött, a céges Exchange szerverre webmailen keresztül simán tudtunk csatlakozni (a gép saját e-mail-kliense is működött POP3-on keresztül), és a Skype is használható volt.

A Nokia által biztosított szoftverek között a legfontosabb kiegészítőket mind megtaláljuk – RSS olvasó, PDF szerkesztő, médialejátszó, számológép és így tovább – de az internetről szép számmal tölthetünk le mindenféle egyéb programot is. Ezek közül érdekes lehet például a Pidgin, amely egy szinte minden platformot ismerő csevegőprogram – ha nem szeretnénk ismerőseinktől egy pillanatig sem elszakadni, érdemes kipróbálni.

Fontos információ, hogy az N810 nem telefon – az internethez a beépített WLAN-adapterrel, vagy megfelelő mobil segítségével, Bluetooth kapcsolaton keresztül csatlakozhatunk.

GENIUS Ergo 555 Laser

írta . martinM

8.1

Egérre, mint az egyik legfontosabb beviteli eszközre egyszerűen szükség van, ám nagyon nem mindegy, milyet választunk. Az egészen olcsóval ugyan meg tudjuk mozdítani az egérkurzort és mondjuk a böngészéssel sem lesznek gondjaink, de a játékokat, a pontos célzást, vagy például képszerkesztésnél a hajszálpontos pozícionálást elfelejthetjük. A drágább, nagyfelbontású, sok szolgáltatással felvértezett egereknél a Logitech mellett a Microsoftot na és a Razert említhetnénk, na meg az Ergo 555 modelljével a Geniust, amely ezzel próbálja bebizonyítani, ő is képes minden hájjal megkent, felsőkategóriás játékegeret készíteni. A már jól ismert gyártó megpróbált minden, vetélytársainál már látott extrát belezsúfolni az új modellbe, és valami különleges, egyedi szolgáltatást is adni az 555-höz. Ez az OLED kijelző, amin a kezdő (nagyjából 7-8 képkockából álló) animáción kívül az aktuális profil beállításait láthatjuk. Az érzékenységgel nem lesz gondunk, 400 és 3200 dpi közt tetszőlegesen, 100 dpi-s lépésekben állíthatjuk be a kívánt értéket mindkét tengely irányába, amiket a gombok (összesen 10) felprogramozásával együtt (makrót is támogat az Ergo 555) összesen öt profilba menthetünk. Sajnos az érzékenység beállítását csakis szoftveresen tehetjük meg, alapjáraton minden profil 800 dpi-t állít be. Szerencsére azonban ezt elég egyszer megtenni, az egér ezután megjegyzi a beállításokat. A tökéletes csúszásról gondoskodó teflonbevonattal spóroltak a készítők, de szerencsére használat közben ez nem okozott gondot. A mellékelt Agama2 szoftver kinézetre összecsapottnak, „bétásnak” tűnik, de minden szükséges funkciót, beállítást megtalálunk benne, használata pedig egészen egyszerű.

A Genius Ergo 555 Laser-t minden szolgáltatással felszerelték, amire egy játékosnak szüksége lehet, kellően érzékeny, ergonómiailag sincsen vele gond, ám a puritán kinézetű szoftveren és a gombokhoz tartozó mikrokapcsolókon még javíthatnának, és ha már nem állítható a súly, legalább egy kicsit nehezebb lehetne az egyébként egészen jó, bruttó 7900 forintos egér.

ASUS EN9800GX2

Dupla mag!

Dupla teljesítmény!

A világ leggyorsabb grafikus megoldása!

Ha a gyorsaság iránti szenvedélyed a grafikus számítástechnikai megoldásokra is kiterjed, az ASUS legújabb ajánlata bizonyosan teret ad ellenállhatatlan vágyaid beteljesedéséhez. Az ASUS EN9800GX2 kártyája – a duál GPU-s NVIDIA Geforce 9800-zal – a világ leggyorsabb grafikus megoldása, teljesítménye 50%-kal meghaladja a GeForce 8800 Ultra sorozatokét. A HDMI csatlakozófelületen keresztül valósághű, rendkívüli HD játékélményt és festői hatású HD filmlejátszást biztosít, valamint a shader órajel túlhajtását az integrált, exkluzív SmartDoctor funkcióval, kiegészítve a legnépszerűbb DX10-es játékcsomaggal: a Company of Heroes: Opposing Fronts részével.

A világ leggyorsabb grafikus megoldása

Az 1 GB keretpufferrel felszerelt ASUS EN9800GX2 30-50%-kal nagyobb teljesítményre képes a korábbi listavezető GeForce 8800 Ultra grafikus kártyákkal szemben. Támogatja az új PCI Expressz 2.0 buszarchitektúrát, ami a sávszélességre éhes játékokhoz és 3D alkalmazásokhoz a leggyorsabb adatátviteli sebességet biztosítja, miközben visszamenőlegesen megtartja kompatibilitását a meglévő PCI Express alaplapokkal.

Nagyfelbontású számítógépes játékélmény

Az ASUS EN9800GX2 kártyája gördülékeny játékmenetet tesz lehetővé csúcsra járatott HD felbontás mellett (egészen 2560*1600-as felbontásig) akkor is, ha az összes lehetséges játékbeállítás a maximumra van felcsavarva. Az integrált HDMI csatlakozóval az is elérhető, hogy egyidejűleg nagyfelbontású video- és audiojelet küldjön a HDTV kimenetekhez csupán egy kábelen keresztül, megszüntetve ezzel a több vezeték okozta kábeldzsungelt.

IDF 2008

MILLIWATTÓL A PETA FLOPS-IG

írta · martinm

Az Intel keményen dolgozik azon, hogy évről évre újabb okot adjon a gépfejlesztésre, vagy ha éppen nem tudja bizonyítani, mennyire nagy előnyünk származna egy még több magos processzorból, hát teremt egy új platformot, aminek senki sem tud ellenállni.

Emlékszünk még a bézs színű monstrumra asztalunk alatt? Ez ma már egy kisebb, többszörösen gyorsabb és halkabb, designos gép, mellette egy szép nagy képátlójú, kecsesen vékony TFT monitorral, holnap pedig már a farzsebünkben lesz, mobiltelefonunk helyén. Az Intel tehát továbbra is miniatürizál, egyre több CPU magot sűrít be ugyanakkora helyre, miközben a fogyasztást és az árakat csökkenti. Az Intel idei első konferenciájának

legérdekesebb tanulsága, hogy a legkevesebbet az asztali gépekkel foglalkoztak, minden a mobilitásról vagy éppen az egyre erősebb szerverekről szólt. Persze azért nem halott az asztali PC sem, még sokáig lesznek új, kifejezetten erre a platformra készült fejlesztések, ám a rivaldafényben egyértelműen az egyre kisebb és egyre jobb notebookok állnak.

TIK-TAK: MÉG EGY CPU-FORRADALOM

Az Intel Core 2 Duo mikroarchitektúrára épülő processzorcsalád minden egyes tagja hatalmas sikereket ért el, ám az Intel nem nyugszik bele első helyébe, már javában készíti, amit anno megígért: a tik után a takot. A legújabb Core 2 Duo, a Penryn asztali változatai januárban jelentek meg, ezzel elérkezett a 45 nm-es CPU-k kora. A 45 nm-es csíkszélesség alacsonyabb fogyasztást, gyártási költségeket, valamint nagyobb sebességet és órajeleket hozott, így ma már nem kell bankautomatát robbantanunk egy 3 GHz körüli duplamagos processzorért. A négymagosok szükségességéről az Intelnek továbbra sem sikerült meggyőznie a nagyközönséget, mert noha kétség kívül gyorsabban tömörítenek videót vagy futtatnak egyre több, nagyobb programot, továbbra is drágábbak, mint amennyivel gyorsabbak duplamagos társaiknál. A duplamag pedig a mai alkalmazásokhoz bőven elegendő, jól fut rajta a videó- és képszerkesztő program, ahogy a játékok sem panaszkodnak gyenge központi egységre. Ősszel azonban mindez megváltozik, a Nehalem kódnevű, alapjaitól épített processzor rengeteg újdonságot hoz magával, és az új processzor bizony teljesen új rendszert is megkövetel.

> "Apró méretük ellenére komplett Windowst, vagy Linuxot futtatnak."

Az Intel Core Duóval bejelentett processzorfejlesztési stratégia, a Tick-Tock idén jut el a mikroarchitektúrális váltás fázisához, így a már bevezetett 45 nm-es csíkszélességgel készül az alapjaiban új processzor. A natívan 4 magos CPU a Core 2-höz hasonlóan kiválóan skálázható, így notebookoktól egészen a szerverekig találkozhatunk majd vele. Alapvető változás a belső, moduláris felépítés, ahol a 2x2 mag egy belső vezérlőegységhez kapcsolódik. A magok a Core alapjaira épülnek, apróbb változtatásokkal, kiterjesztett SSE 4.2-vel, magonként 256 KB L2 gyorsítótárral és a Pentium 4-nél megismert HyperThreading felújított változatával. Ez képes egy magon egyszerre akár két utasításszálat is futtatni a nagyobb kihasználtság érdekében, ráadásul ezzel a tranzisztorszám (és így az előállítási költség) sem ugrik meg jelentősen.

A magokat vezérlő modul QuickPath technológiával kapcsolódik a rendszerhez (és szerver

oldalon ilyen kapcsolat köti össze a processzorokat is), valamint az Intel CPU-k történelmében elsőként tartalmazza az integrált memóriavezérlőt. A Nehalemmel végleg leköszön a duplacsatornás kiosztás és a DDR2 szabvány, az új rendszer már háromcsatornás, csatornánként pedig akár három DDR3-1333-as szabványú modult is képes kezelni, vagyis az új Intel CPU-k memória-sávszélessége nagyságrendekkel lesz nagyobb a mostani PC-knél. A még gyorsabb, magok (és processzorok) közti adatszinkronizáció érdekében maximálisan 8 MB-nyi L3 cache-t is kap a Nehalem, amivel így még tovább növelhető a 2-8 magos processzorok hatékonysága. A moduláris belső felépítés hatalmas előnye, hogy ebbe a vezérlő modulba később más egyéb eszközöket is integrálhatnak, így egy GPU processzorba integrálása már tervbe is van véve.

platform egyéb elemeiben hoz újdonságokat. A jobb, 35 watt helyett 25 wattra belőtt energiagazdálkodás mellett a grafikus vezérlő lesz igazi meglepetés, hiszen a megduplázott 3D-s teljesítmény mellett HDMI kimenetet és hardveres HD dekódolást is kínál. Az új platform neve Centrino 2 lesz.

Ha igazi újdonságra vágyunk, még egy évet kell várnunk a Calpella platformra, amiben már módosított Nehalem magos processzor és új chipkészlet fog dolgozni, valamint az egyelőre nem hivatalos hírek szerint a kom munikációs vezérlő terén is újdonságok (3/4G, WiMAX stb.) várhatók. Az is elképzelhető, hogy az Intel már ezzel a platformmal bemutatja az integrált videovezérlővel is felszerelt Nehalem CPU-t (akár egy egyszerűbb Larrabee egység is kerülhet a vezérlő modulba), hogy még kisebb, alacsonyabb fogyasztású, de gyors és erős notebookok jelenhessenek meg a piacon.

nagyjából nyár közepétől kezdődően. Ezek Intel Atom processzorra épülnek, de akár a Centrino Atom platform is szóba jöhet. Ez utóbbi az Atom CPU használata mellett előírja az egy chipben megvalósított összes vezérlőt (Poulsbo), így biztosítható az alacsony fogyasztás, olcsóság és kis méret. A Z500-as jelölésű Atom tehát többféle rendszernek lehet az alapja, így széles árspektrumban találhatjuk majd meg az ötféle órajelen üzemelő (800-1,86 GHz), apró, kis fogyasztású (0,65-2,4 Watt) Intel x86-os processzort.

Ha a Centrino jelölést nem találjuk egy ilyen, Atom processzorral szerelt gépen, akkor abban valószínűleg a még olcsóbb, ám már kissé koros 945-ös chipkészlet dolgozik. Ez asztali PC-nek szánt, egyszerű és olcsó nettopok esetében lehet jó választás, de egészen olcsó netbookok is alkalmazhatják.

Az egyik jövőbeni felhasználó éppen a legkeményebb teszteknek veti alá...

... az Intel második generációs classmate PC-jét, amely wireless képességgel és vízálló billentyűzettel is bír

Ezt egyelőre Larrabee néven emlegetik a fejlesztők, és mivel egy egészen új felfogású, a mai, „hagyományos" GPU-któl eltérő chipről van szó, nem is árulnak el túlságosan sokat. Annyit lehet róla tudni, hogy az Intel a 3D-s renderelési feladatokon felül általános célokra is szánja a Larrabee chipet, hogy az akár 80 darab, párhuzamosan működő, egyszerű processzor így segítse a CPU munkáját. Természetesen a még csak sokára megjelenő Intel GPU DirectX és OpenGL kompatibilis is lesz, és a készítők tervei szerint már az első modell is lesz olyan erős, hogy akár a valós idejű ray-tracinggel is megbirkózzon.

MOBIL INVÁZIÓ: NOTEBOOKOT MINDENKINEK!

A notebookok világában a nemrég megjelent Santa Rosa frissítést (45 nm-es, Penryn alapú mobil CPU) nyáron követi a Montevina, ami ezúttal nem a processzorban, hanem a

FILLÉRES PLATFORMOK

S hogy melyik az a platform, ami fél kézzel lesöpri a toplistákról az asztali PC-ket, de még a notebookokat is? Hát az olcsó netbook és nettop. Az Asus Eee PC-je hatalmas sikereket arat az egész világon, ám ez még semmi ahhoz képest, amit az Intel új platformjára épülő gépek fognak elérni már idén. Nyár elején egy, az alapjaitól felépített új processzor jelenik meg Atom néven. Az új, in-order CPU teljes mértékben x86 kompatibilis, ráadásul maximum 2,4 wattot fogyaszt, vagyis az Atommal megszületik az x86-os PDA-k és ultra hordozható notebookok – új nevükön a netbookok kora.

Ez az elnevezés a 12 colosnál kisebb, de 6 colosnál nagyobb kijelzővel szerelt, 80-100 ezer forintnál olcsóbb gépeket jelenti majd,

A legszebbek minden bizonnyal a 4,5-6 colos kijelzővel szerelt MID-ek (Mobile Internet Device) lesznek, amik apró méretük ellenére komplett Windowst, vagy Linuxot futtatnak, és bármely PC-s program elindul rajtuk – mégis alig fogyasztanak, nem nagyobbak egy PDA-nál és gyorsaság tekintetében meghaladják a néhány évvel ezelőtti Centrinokat.

Az idei évben várhatóan közönségsikernek ígérkező MID-eket és netbookokat 2009-ben a Moorestown követi, ami az 1 Wattnál kevesebbet fogyasztó, akár egy napig működő, x86 kompatibilis gépek alapja lesz. Ezek az apró kommunikációs eszközök amellett, hogy egy komplett, x86-os PC tudását és erejét sűrítik magukba, minden lehetséges kommunikációs hálózathoz képesek kapcsolódni, gyorsak, sokáig bírják és nem is lesznek drágák – az Intel nem titkolja, hogy jövőre a PDA-k és notebookok reformja után a mobiltelefonok világát is fel kívánja forgatni.

n-GAGE PLATFORM

A MOBIL JÁTÉK KIRÁLYKATEGÓRIÁJA

írta · LtB

A telefonos játékok egy next-gen konzolon, vagy PC-n játszó játékosnak bizony igencsak kőkorszakinak tűnhetnek, és nem csak a grafika, vagy a gyakorta midi alapú zene miatt. A legfőbb elmaradás az online képességek terén mutatkozott, pedig a mobil legerősebb pontja, hogy állandó kapcsolatban áll a kommunikációs hálózattal.

Feltehetőleg ez a felismerés szerepet játszhatott a Nokia azon döntésében, hogy a Gameboy-áradatnak konkurenciát kell állítania az eredeti N-Gage 2003-as megjelentetésével. Meglehetősen vészjósló volt a kezdeti fogadtatás, hiszen a függőlegesen elhelyezkedő kijelző és a telefongombok nem voltak túl kényelmesek a legtöbb játékhoz, ráadásként a telefon funkcióját is csak igen nehézkesen volt képes ellátni a készülék, az élén elhelyezett mikrofon és hangszóró kombináció teremtette „Side-Talking" jelenség nem sok felhasználónak nyerte el a tetszését. A játékok MMC memóriakártyákon voltak elérhetőek, igen borsos áron, ellenben minőségük elég sok esetben hagyott némi kívánnivalót maga után. Az online lehetőségek már jelen voltak, ám az akkoriban elérhető GPRS kapcsolat mind sebességben, mind árban egyáltalán nem volt megfelelő, a Wi-Fi támogatás pedig igencsak a jövő zenéjének számított 2003-ban, legalábbis telefonok esetében. Mindezek ellenére, amit a Nokia az N-Gage Arena megvalósításával akkor elért, az igazi pionírtevékenység, hiszen a gazdag netes lehetőségekkel rendelkező konzol elképzelése az akkori „nagyoknál" is épp csak szárnyait próbálgatta.

Ugyan már 2005-ben bejelentésre került az új generáció, ám a teljes körű indulás csak 2008. április 3.-án történt (ezt megelőzte egy publikus tesztidőszak az N81 tulajoknak). A cikk írásának pillanatában a támogatott készülékek az N81, N82, N95 valamint az N95 8GB. A közeljövőben várható még az N93 mindkét verziójának és az N73-asnak a támogatása. Sajnos több biztos bejelentés nincs, így csak remélni lehet, hogy esetleg az E-széria és a hagyományosan számozottak közül a belbecsét tekintve azonos réteg is megkapja egyszer.

Magát a szolgáltatás alapját nyújtó N-Gage programot még számítógépről célszerű telepíteni, ezután azonban a külső eszközök használata teljesen opcionális. Mind a demók letöltése, mind a játékvásárlás megy közvetlenül a telefonról, bár a letöltéshez igen ajánlott Wi-Fi kapcsolat, vagy egy átalánydíjas telefoninternet előfizetés, hiszen a játékok igen termetesek, a tesztelt Hooked On például közel 30 megabájt. Maga a vásárlás történhet a célra megfelelő bankkártyával, vagy bizonyos országokban akár a telefonszolgáltatón keresztül, ám ez utóbbi lehetőség hazánkban egyelőre még nem érhető el. Az alkalmazást elindítva a Home képernyő fogad, itt összegyűjtve megtalálható minden lényeges információ, a legutóbb játszott játéktól kezdve az éppen elérhető barátainkon át egészen a friss üzenetekig. A My Profile képernyőn eredményeinket tükrözik az N-Gage pontok, ezek az Xbox Live Gamerscore-jához hasonlóan az egyes játékokban teljesített bizonyos mérföldkövek után járnak. Ugyanitt adhatjuk meg barátaink számára, hogy elérhetőek vagyunk-e egy kis közös játékra. Az egész rendszer kezelése nagyon egyszerű, emellett az animált részletek a látványosságról is gondoskodnak.

> „Az rendszer kezelése nagyon egyszerű, emellett az animált részletek a látványosságról is gondoskodnak."

Nehéz megjósolni, hogy ezúttal nagyobb sikerrel jár-e az N-Gage, mint az előző generációval. Annyi bizonyos, hogy a múlt sok hibáját sikerült kiküszöbölni, ráadásul a technológiai fejlődés is beérte az előremutató koncepciót. Az árak mérséklődtek (a játékok 10 euró körül kaphatóak), ráadásul a remek online szolgáltatások is sokat nyomnak a latban. Kevésbé örömteli hír, hogy a dolgok jelen állása szerint a játékok a készülék IMEI számához kötöttek, így készülékcserénél egyelőre nem megoldott a programok továbbvitele az új eszközre.

MobilJátékok

írta · LtB

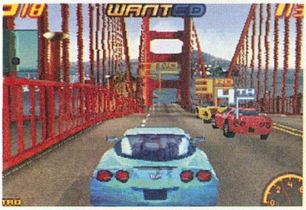
Rengeteg csúszás után végre teljes gőzzel elindult az N-Gage szolgáltatás. A célkitűzés nem kevesebb, mint megmutatni a kivezető utat a prüttyögő Java játékok siralomvölgyéből és bevezetni a tisztelt játékost a mobilos multiplayer és social gaming édenébe. A hat nyitócímből a három legígéretesebb kerül bemutatásra alant, meglátjuk mennyire sikerült e nemes elképzeléseket a gyakorlatba ültetni.

ASPHALT 3: Street Rules

Fejlesztő: Gameloft Értékelés: 8/10

A kiváló memóriával megáldott olvasók talán emlékeznek, a Gameloft cég Asphalt című versenyzős sorozata már egyszer elérkezett a harmadik részéhez, ám az akkor „csak” egy egész jól sikerült Java játék volt. Az N-Gage indulásával megérkezett a feltupírozott, minden hájjal megkent változat.

A menübe lépve e változások még nem teljesen egyértelműek, legfeljebb a lényegesen szebben szóló zene árulkodhat a fejlődésről. Adott hét helyszín a világ egzotikusabb szegleteiből, ahol pályánként négy kihívás vár. Ezek a hagyományos versenytől a Burnout-szerű lökdösődésen át a rendőrös szituációkig terjednek. Persze először csak néhány helyszínt



érhetünk el, valamint a garázsban is csak egy autó és egy motor árválkodik. Ez az áldatlan állapot néhány verseny megnyerésével hamar változik, érkeznek az új feladatok, járművek és tuning felszerelések. Az érdekesség az, hogy nem kell ezeket megvásárolnunk, a nyert pénz csak gyűlik a vakvilágba, egyedüli haszna az internetes ranglistán való megjelenése. Ezzel csupán az a baj, hogy nem a játékosok valós képességeit tükrözi, hanem szimplán azt, hogy kinek volt a legtöbb elütni való ideje a játékkal.

A grafikai ráncfelvarrás jelentős, jóval szebb, gyorsabb és nem utolsósorban folyamatosabb a játék, mint a régi verzió volt. Az olyan nüánszok, mint a szemerkélő hó Szentpéterváron vagy a gyorsuláskor fellépő motion blur, igazán sokat adnak a hangulathoz. Nagy szükség lenne rendes online módra, kár, hogy csak egy kissé értelmetlen ranglistát kapott, talán majd az igazi folytatásban.

HOOKED ON: Creatures of the Deep

Fejlesztő: Infinite Dreams Értékelés: 9/10

A horgászjátékok elég ritka madárnak számítanak mostanság, bár őszintén szólva számomra nem is hiányoztak különösebben. Az Infinite Dreams derék csapata nem kevesebbel bizonyította eddig, mint a Sky Force két része, így az esély megvan, hogy akár jól is elsülhet ez a vízi kaland.

A játékba vetve magunkat egy kis csónakot irányíthatunk a felülnézeti térképen, ezzel kedvünkre utazgathatunk, és bárhol megállhatunk egy kis pecázásra. Magán a halfogás menetén nincs túl sok magyarázni való, bedobunk és várjuk, hogy valami a horgunkra akadjon. Ha ez megtörténik, már csak ki kell húzni az áldozatot – e folyamat szerencsére inkább jó időzítést és ügyességet igényel, mint őrült gombnyomko-

dást. A játék fő szépségét az adja, hogy nem veszi magát túl komolyan, a halacskák mellett rengeteg idióta és nem mellékesen gyűjthető tárgy akadhat a horgunkra. A parton időről időre feltűnik egy pulzáló piros pont, itt adják a missziókat, melyek nem ritkán tárgyak kihalászásából állnak – kinek egy rozsdás olló kell, kinek néhány bicikliváz. Ezért tapasztalati ponttal és hasznos eszközökkel jutalmaz a játék, emellett a szintünktől függően elérhetőek jobb botok, orsók, csalik és damilok is.

Grafikailag talán a legerősebb nyitócíme az N-Gage-nek a Hooked On, lélegzetelállítóan néz ki a hullámzó, tükröződő vízfelület. Eredményeink online ranglistán jeleníthetőek meg, így mindenki láthatja a már-már perverz méretű cápákat, melyeket egy szál horgászbottal emeltünk ki a vízből. Nemcsak a legszebb, de a legélvezetesebb kezdőcím is egyben a Hooked On, vétek kihagyni.

SYSTEM RUSH: Evolution

Fejlesztő: Ideaworks3D Értékelés: 9/10

Egy futurisztikus versenyzős játék igazán hálás nyitócím egy frissen induló konzolnak, hiszen a valóságtól elrugaszkodott pályákon bőven van lehetőség bemutatni, hogy mit is tud valójában a vas.

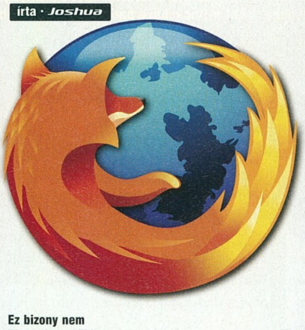
Ugyan van kerettörténet, de felesleges rá túl sok szót fecsérelni, nagyon röviden arról van szó, hogy a hackerek nemzetségének utolsó tagjaként nekünk kell szembeszállnunk a gonosz kormánnyal és jól feltörni minden rendszerét. Minden helyszínt három részfeladatot megoldva kell feltörnünk, természetesen az elmaradhatatlan, pumpáló elektronikus zene kíséretében. E feladatok közül az első egy verseny az óra ellen az ellenfelekkel teli

pályán, majd a következő lépésben már mi is visszalőhetünk, valamint egy főnökszörny is legyőzésre vár. Az utolsó lépcsőben pedig szabadon repülve kell eljutnunk a célig, természetesen tereptárgyak és ellenségek is próbálnak ebben megakadályozni. A 10 darab helyszínt végigjárva a teljesítményünktől függően csillagokat gyűjthetünk, melyek a jármű különböző tulajdonságainak a fejlesztésére szolgálnak.

A grafika fényévekkel jár a megszokott Java minőség előtt, nem is beszélve a tökéletes sebességérzésről. A legfontosabb újítás azonban az online többjátékos mód. Létrehozhatunk baráti meccseket, de lehetőség van rangsorolt versenyre is, ahol egy ellenünk sorsolt másik játékost kell legyőznünk. Az elért eredményeinket részletesen rangsorolja a játék, így láthatjuk, hogy állunk a többi játékoshoz képest. Kivételesen jól sikerült játék a System Rush Evolution, szinte csak az egyjátékos mód nehézségébe lehet belekötni.

H.A.G.

írta · Joshua



Ez bizony nem Photoshop trükk tényleg kísérteties a hasonlóság

V838 MONOCEROTIS
God has Firefox, too

Nem tudom, kit milyen hőfokú érzelem fűz a webböngészőjéhez, részemről mindenesetre max. takaréklángon vagyok hajlandó égni az aktuális Internet Explorer vs. Firefox vs. Opera vs. Safari háborúság mások által rakott máglyáján. Nem hiszem, hogy az IE magától az Ördögtől való volna, mint ahogy az sem, hogy a már nevében is egzotikus tripet ígérő Apple browser bitfüzéreinek morzsolgatásával közvetlenül szólhatnék az Úrhoz.

Pedig lehet, hogy hinnem kéne, lévén a nagybetűs ÉG nemrégiben igazán látványos jelet küldött... A kérdéses objektum nem más, mint a Hubble űrteleszkóp által lencsevégre kapott V838 Monocerotis „változó" (vagyis fényességét, luminozitását tág határok között változtató) csillag. Melléteve a minden böngészők legalternatívabbikából önmagát kulturális fenoménná kinövő Firefox logóját, a hasonlóság kétségbevonhatatlan. Ezek után mondja valaki, hogy a csillagos menny boldog lakói nem internetfüggők...

A különös jelenségben a legdurvább az, hogy a szinte teljes azonosság eléréséhez egyáltalán nem volt szükség semmiféle PhotoShop mágiára, elegendő volt az eredeti kép enyhe elforgatása. Nem véletlen hát, hogy az emberiség ilyesfajta bombasztikus hírekre amúgy is fogékony hányada a nem kevéssé unalmas V838 helyett egy ideje csak Firefox nebulaként emlegeti szegény távoli Monocerotist.

Azt már csak halkan tenném hozzá, hogy az „eredeti" kép forrásául szolgáló felvétel vélhetőleg egészen másképp nézett ki, mivel kedves csillagászaink az utófeldolgozás során igencsak hajlamosak pl. az emberi szemnek láthatatlan infravörös tartományt is megjeleníteni némi látványos színezgetéssel...

TAU 2008
Matematikával a női szépségért

„Arckövető" szoftver manapság minden jobb webkamerához tartozik, a drágább és speciális programoknak pedig már az érzelmek beazonosítása sem okoz gondot (ami különösen jó szolgálatot tesz pl. rendőrségi kihallgatásoknál, még ha ez a módszer nem is mindenütt legális). Viszont olyan szoftver, amely az emberi arc szépségét képes osztályozni, tudtommal mostanáig nem létezett. Mostanáig viszont a Vision Research tudományos szakfolyóiratban épp egy ilyennek a kifejlesztéséről számoltak be Amit Kagian és társai (mindannyian a TAU – Tel Aviv University kutatói). A derék izraelieknek nem kevesebbet sikerült elérniük, minthogy a komputer –matematikai adatok, esztétika és pszichológia szinergiájára építkezve – sikeresen interpretálja a női vonzerőt. Kagianék szerint mindez fontos lépés nemcsak a mesterséges intelligencia, hanem a plasztikai és rekonstrukciós sebészetben használt vizualizációs, és az arcfelismerő programok új nemzedéke felé vezető úton is. „Mostanáig a számítógépeket csak az alapvető emberi arckarakterisztikák felismerésére (mint amilyen pl. egy női és férfi arc közötti különbség), és egyszerű arckifejezések azonosítására voltak képesek megtanítani. A mi szoftverünk azonban lehetővé teszi a komputer számára, hogy esztétikai döntést hozzon. Érzésekre és absztrakciókra épülő folyamatok révén az emberek is képesek erre, de többnyire nem értik, miért is jutottak el az adott konklúzióhoz." – mondotta Kagian.

A szoftver kifejlesztésének első lépéseként a TAU tudósai extenzív arcesztétikai adatbázist építettek – emberi megfigyelések alapján, közel 30 nőt és férfit bevonva. A kutatók ezután matematikai nyelvre fordították „az arcfunkciók geometriai formáját." Ezt további finomítás követte, ahol az arc szimmetriáján túl a bőr simaságát és a hajszínt is számításba vették. Az emberi preferenciák alapján így a komputer lényegében „megtanulta" a kapcsolatot az arcfunkciók és a szépség között. Végül következett a puding próbája az evés, vagyis esetünkben az adatbázisban nem szereplő „szűz arcok" számítógépes osztályozása. Mondanunk sem kell, a szoftver ragyogóan teljesített, hasonló osztályzatokat adva, mint a tesztben résztvevő emberek. Kagian és társai így első feladatukat sikerrel letudva immár a férfi szépségideál matematikai modelljén dolgozhatnak – nem lesz könnyű dolguk, mivel ebben a kérdésben a közmegegyezés talán még gyengébb lábakon áll, mint az előzőben. Én mindenesetre innen üzenem ismeretlenül is ismerős tel-avivi barátaimnak, hogy nekem nincs szükségem megerősítésre – tesztszoftver hiányában is tökéletesen tudatában vagyok sajátos esztétikai értékeimnek...

GESTURETEK
Az „igazi" multi-touch

Múlt havi érintőképernyős és multi-touch interfész fókuszú írásunk meglehetőst nagy vihart kavart – elsősorban azon Apple rajongók körében, akik személyes sértésnek fogták fel az ott megfogalmazott – megjegyzem korántsem alap nélkül való – kritikákat. Ha jól emlékszem, az ellenvetések fő irányvonala valami olyasmi volt, miszerint a kérdéses technológiára épülő termék a cupertinóiknál már „rég" (értsd: néhány hónapja) piacon van (ez volna ugyebár az iPhone), míg a Microsoft „csak a száját tépi". Most, a keretek szűkössége folytán inkább nem mennénk bele, miszerint menynyire nem helytálló ez az állítás (az MS Tablet PC 2001 óta, az azt továbbfejlesztő Origami 2005 óta piacon van, a teljesen új dimenziókat nyitó Surface pedig időközben sikeresen debütált), inkább arra világítanánk rá ismét, hogy ezzel a fajta megközelítéssel nem kizárólag az Applenél próbálkoznak. Nem, nem a Microsoft ismételt fényezése következik: most arról a sokatmondó nevű GestureTekről lesz szó, amelyik talán vetélytársainál kevesebb hírveréssel, de annál nagyobb szakértelemmel próbálja meghonosítani a gesztus-alapú adatbeviteli eszközöket. Pontosabban nem is meghonosítani, lévén ez idejétmúlt szó, hiszen a derék amerikaiak több mint 1000 nagyobb ügyféllel rendelkeznek már világszerte, kezdve a CNN-nel, a Shellen át egészen az USA Meteorológiai Szolgálatáig és a NASA-ig. Az olvasóink számára azonban valószínűleg mégsem ezek a legérdekesebbek, hanem pl. az A.T. Still Egyetemi Múzeumban található interaktív ismeretterjesztő játékok, élükön a Cell Warriorral, ahol is egy fehérvérsejt szerepében tetszeleghetünk, nem megfeledkezve a kórokozókkal való valósidejű küzdelemről sem. De ez még mind semmi: az Albertában található Vulkán városában (amely abban a szerencsés helyzetben van, hogy a Star Trek talán legismertebb idegen faja szülőbolygójának nevét viseli) a GestureTek technológiája a világ egyik legnagyobb és legprecízebb ál-XXIII. századi űrhajó másolatát segít életre kelteni. Az FX6-1995-A belsejében (amely a „földi" Enterprise-zal való kísérteties hasonlósága ellenére is természetesen a vulkáni csillagflotta büszkesége) számtalan ún. HoloPoint technológiára épülő eszköz teljesít szolgálatot, élethűen szimulálva a filmekben látható interaktív vezérlőpultot. Sőt, az élvezet itt nem ér véget, mert a „Vulkáni Űrkaland" nevezetű fiktív küldetésben a látogatóknak effektíve használniuk is kell ezeket a holografikus eszközöket, talpraesett űrkadétként elbánva az idegen támadókkal.

Most pedig minden további szó helyett inkább lássunk néhány konkrét terméket, már csak azok kedvéért is, akik szerint az iPhone negyed zsebkendőnyi területe jelenti a multitouch interfészek csúcsát.

- A GestureXtreme a teljes testre kiterjedő, valósidejű szimulációt nyújt, ahol a felhasználók szabadon (na jó: amennyire csak a lusta programozók kegyéből lehetséges) manipulálhatnak tárgyakat, vagy kommunikálhatnak e virtuális világ más szereplőivel.
- Az AirPoint System egy kicsiny hordozható, a kéz gesztusaival irányítható egység, amelynek legnagyobb erőssége az, hogy nem igényel közvetlen kapcsolatot! Vagyis a felhasználónak nem kell a képernyőhöz érintenie jobb sorsra érdemes mellső végtagjait, elegendő azokkal meggyőző módon a levegőt kaszálnia (a'la Különvélemény, ahol a jófiúnak álcázott gonosz szcientológus trükközött valami hasonlóval).
- Illuminate multi-touch kijelzők és táblák: „klasszikus" komputeres felhasználás, elsősorban multimédia tartalmakban való alámerüléshez, természetesen interaktív, gesztusalapú irányítással. Talán ezek állnak legközelebb az MS és az Apple termékeihez.
- A GestPoint talán a legegyszerűbb mind közül: csupán egy továbbfejlesztett „point-to-click" komputer interfész, amely képes a kéz gesztusait direkt egérmozgássá alakítani. Mindez nyilvánvalóan különösen jól jöhet interaktív kijelzők és nyilvános (vagy zárt) információs rendszerek esetében.
- Végezetül a Gesture FX egy olyan „vizuális kijelző rendszer", amelyik intelligensen válaszol a test mozdulataira, dinamikus multimédia tartalmat megjelenítve bármilyen padlón, falon, táblán, vagyis szinte bármilyen felületen.

Zárszóként egy apró adalék: a Microsoft licencelte a GestureTek technológiáját... csakúgy, mint a Sony. Az Apple esetében nem hallani ilyesmiről, márpedig ennek hiányában kevéssé valószínű, hogy Jobsék egy hasonló színvonalú megoldással állnának elő – ehhez ugyanis nem elég a marketing divízió megfeszített és folyamatos túlóráztatása ama bizonyos fröccsentett fehér plasztikvázak mellett.

Még egy kis fejlesztés és szinte tökéletes lesz a "Különvélemény feeling"

Hardvermentőöv

írta . Horváth Patrik

AGP-S GÉP BŐVÍTÉSE

Kedves Patrik!

Van egy elavuló gépem, aminek a „szavatosságát" még ki szeretném tolni körülbelül 0.75 – 1 évvel. A legnagyobb baja az, hogy AGP-s, tehát ez lenne az utolsó rántás rajta. A konfigom a következő: Alaplap: MSI 865PE NEO2-V, Processzor: P4 3 Ghz 1MB L2 cache (prescott magos, 800Mhz FSB), 1GB DDR RAM, Galaxy 7300GT OC 128 GDDR3 + Zalman hűtő, 400 vagy 450W-os táp (nem tudom fejből se a márkát se a teljesítményt). Az egyértelmű számomra, hogy a mostani rendszeremet is már lehúzza a VGA, tehát annak lecserélésén gondolkozom. Az egyedüli ésszerű alternatívának eddig a Radeon HD2600-ak látszottak. Cirka br. 22 000 forintért már lehet kapni egy 256 MB DDR3-as 2600XT-t, ami azért a mostani jószág 2-3 szorosát teljesíti, és az én igényeimet (modern játékok közepes, esetleg középmagas futtatása 1024x768, max. 1280x1024-es felbontáson) tökéletesen kielégítené. A kérdésem az lenne, hogy a rendszerem ki tudná-e használni normálisan a karit, esetleg mi kéne bele más. (pl. RAM...)

Üdv: robar

Kedves Robar!

Már a HD2600 XT-t se biztos, hogy rendesen meg fogja tudni hajtani az a proci, de a 7300GT-nél sokkal gyorsabb lesz, az biztos. Alacsony felbontásnál még inkább számít a processzor ereje, így 1024x768 és 1280x1024 között nem lesz eget rengető különbség, grafikából játéktól függően én inkább a közepes részletességet ajánlanám. Memóriából elkelne a 2 GB, viszont DDR RAM vásárlásra nem szívesen buzdítalak, mert sokkal drágább a sok éve piacon lévő DDR2-nél. Én inkább azt javaslom, hogy vedd meg azt a Radeon HD2600 XT-t és kezdj el félretenni a jövendőbeli gépedre, hidd el, sokkal jobban jársz, mert a mostani konfigodba sokkal durvább dolgokat nem tudsz már pakolni. Ami még talán ennél a VGA-nál is jobb vétel az a kicsivel több, mint 37 ezer forintért beszerezhető (szintén AGP-s) Sapphire Radeon HD3850. Rendes modern kétmagos processzorral legalább kétszer gyorsabb a HD2600-nál, ez a te esetedben azt jelenti, hogy – mivel a processzorod fogja vissza ezeknél a kártyáknál a rendszert – nyugodtan pakolgathatnád a részletességeket és a szűrőket (pl. élsimítás), mert a sebességből nem sokat veszítenél. Dönts okosan, én mindkét változatot csak támogatni tudom, de tudnod kell, hogy magas részletesség mellett az 1 GB központi memória már sokszor kevés lehet.

GÉPFEJLESZTÉS

Üdv Guru!

Gépfejlesztésben szeretném segítségeteket kérni. Mostani konfigom: Asus p4p800se alaplap, Intel P4 3,2Ghz proci, Asus ATI Radeon x800 pro/gto 256mb VGA, 3x 512mb DDR RAM, Soundblaster Audigy 2 ZS hangkártya.

1. Nagy az én gondom... Igazából akárhány szervizest, vagy hozzáértőt kérdezek, mindenki azt mondja, hogy pár mai játéknak (CoD4,UT3,ProStreet) azért még olyan 1024x768-ban közepesnél kicsit alacsonyabb részletességgel gond nélkül futnia kellene. De nálam már az is csúcsnak számít (plz ne röhögj ki :D) ha az ut2004 közepesen 1024x768ban elfut 30 fps körül. Valami tipp esetleg eme jelenség okára?

2. Ha már ezt a konfigot a kukába nem is de egy bontóba biztosan bedobom, akkor kb. mennyit kaphatnék érte?

3. Ezek után olyan 130 000-150 000 Ft-ot szánnék egy új gépre, minden javaslatra vevő vagyok (Intelhez ragaszkodom), a cél, hogy egy CoD4 kategóriájú játék 1280x1024-ben közepesnél magasabban elmenjen. 5 éve hű olvasótok: Subzy

Kedves Péter!

A problémádra csak egy általános szabályt tudok javasolni. Legújabb meghajtóprogramok minden hardverhez (elsősorban videokártya, hangkártya és chipset). Ettől függetlenül a mai játékok szerintem nem futnak el 1024x768-ban még minimum részletességgel se a gépeden, legalábbis az erősebb konfigokkal való tapasztalataim alapján mondom mindezt. A második kérdésre gyakorlatilag nem tudok érdemleges választ adni, ugyanis bontóba biztos nem adnék be egy ilyen gépet, viszont magánszemélynek eladni meg nagyon hosszú és fáradtságos feladat. Amiket felsoroltál azok durván 40 ezer forintot érnek a használt piacon, ennyiért biztos nem fogják bevenni tőled a bontóban. 130-150 ezer forintból már egy egész tisztességes gépet ki lehet hozni. Gondolom, most konkrét alkatrészlistát vársz tőlem, hát legyen: egy márkásabb (pl. Gigabyte) P35-ös alaplap és egy Intel Core 2 Duo E4500 megvan 45 ezer forintból, hozzá 2 GB memória nincs egy 10-es, egy Chieftec háziko egy 400W-os tápegységgel szintén megvan egy 20-asból, vinyó igénytől függően 15-20 ezer forint (ajánlott márkák a Samsung és a Western Digital), DVD-író 5-6 ezer, így tartunk durván 100 ezer forintnál. 35 ezer forintból már kijön egy GeForce 9600GT és ha jól sejtem készen is vagyunk. Ezzel a géppel már egészen biztosan elmegy minden játék 1280x1024-ben magas részletességgel.

ÚJ SZÁMÍTÓGÉP

Kedves Patrik!

Először is szeretném megköszönni az előző PC Guruban leírt VGA teszteket, nagyon hasznos volt; köszönöm! Másodszor egy kérdéssel fordulnék Hozzád: 4 év után végre elhatároztam, hogy veszek egy új számítógépet, és ebben szeretném a segítségedet, tanácsaidat kérni. A gépet játékra használnám és szeretném rajta ezeket a játékokat elfuttatni: CoD4, The Witcher, Crysis, Gears of War és nem ártana, ha menne rajta az Assassin's Creed is. Én erre a konfigra gondoltam:

Processzor: na, nekem rögtön az első alkatrész okozza a legnagyobb problémát; nem tudok e két proci közül választani: AMD Athlon x2 6400+ Black Edition és az Intel Core 2 Duo 2,66 GHz (E8200) s775 között, mert az AMD

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Általános TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására.

3200MHz-es, míg az Intel 2660. Viszont (szintén az előző számotokban) olvastam, hogy ezt még lehet tuningolni és fel lehetne vinni 4 GHz-re is, ami nem lenne rossz, csak az a baj, hogy nem tudom, hogy hogyan kell egy processzort tuningolni, mi kell ehhez? Ezt esetleg ezt az AMD-vel is meg lehetne csinálni? (Az egyik weblapon ezt olvastam: AMD: ...Működési frekvencia: 3200MHz; Intel: ...Valós frekvencia: 2660MHz mi a különbség a működési, és a valós frekvencia között?)

Hűtőventilátor: processzortól függetlenül mindenképpen tennék bele egy ZALMAN CNPS7700 CU univerzális hűtőt.

Alaplap: AMD processzornál: Asus M3A78-EMH HDMI sAM2; Intel processzornál: Gigabyte GA-P35-DS3L alaplap LGA 775

Memória: Kingmax 2×2GB DDR2 800MHz

Merevlemez: Western Digital 400GB SATAII 7200RPM 16MB

Optikai meghajtó: Asus DRW-2014L1 OEM

Videokártya: Gigabyte nVidia 8800GTS 512MB PCI-E 2.0

Ház: RAIDMAX NINJA (fekete)

Táp: Trust 570W Pro DualFan

Ez így összesen: 202.000 - 207.000 Ft. Esetleg mit kellene benne kicserélni? Minden tanácsot szívesen elfogadok. Főleg processzor és alaplap kérdésben, de még nagyon megköszönném, ha egy kicsit részletesebben leírnád a „processzor tuningolást". További jó munkát! Válaszodat előre is köszöni, hű olvasótok: Márk

Kedves Márk!

Örülök, hogy hasznosnak találtad az említett cikkeket, igyekszem/igyekszünk mindig kurrens, naprakész dolgokról írni, de úgy, hogy ne kelljen szakmai szótár a dolgok megértéséhez. A felsorolt játékok közül elég, ha a Crysishoz nézünk gépet, ugyanis messzemenőleg neki van a legnagyobb étvágya hardver téren. Az AMD processzorok nagyon régóta modellszámozást kapnak, amely azt adja meg, hogy hány MHz-es sima Athlon (2000-2001) processzor teljesítményének felel meg, így ezek az értékek órajelnek semmiképpen nem foghatók fel. A 6400+os Black Edition processzor mindkét magja 3.2 GHz-en üzemel, de én több okból sem ajánlanám megvételre. Egyrészt hamarosan kivonják a forgalomból, mert ő még a régi 90 nm-es gyártástechnológiával készül (sokkal többet fogyaszt és melegebb is, mint a mai 65 nm-esek), ráadásul teljesítménye csekély az árához képest. Az Intel is teljesen egyedi modellszámozást alkalmaz, ennek mikéntjére most nem térnék ki, ami a lényeg, hogy az E8200 mindkét magja valójában 2.66 GHz-en megy, de ez nem összevethető az említett AMD processzor órajelével, ennek okára a szűkös hely miatt most nem térnék ki. A lényeg, hogy a két processzor alapórajelen (tehát tuning nélkül) nagyjából azonos sebességre képes, de összességében az Intel megoldása a gyorsabb, ráadásul 45 nm-es gyártástechnológiájának köszönhetően sokkal kevesebbet is fogyaszt. A tuningolás minkéntjéről ajánlom, hogy keresgélj szakmai fórumokon, megfelelő felkészültség nélkül nem ajánlom senkinek, hogy belevágjon, mert csúnya meglepetések érhetik.

Ami a gépet illeti. Én mindenképpen az Inteles megoldást javaslom (alaplap szerintem jó választás), procihűtő vásárlására nem lesz szükség, mert a dobozos Intel processzorok mellé jár egy viszonylag halk valami, legfeljebb tuningra vennék másikat (pl. Cooler Master HyperTX). A többi alkatrész szerintem rendben van, egyedül a tápegységet kukáznám és egy Corsair VX450-et tennék a helyére vagy olcsóbban egy 400W-os Chieftec is megteszi, ha nagyon meg kell húzni a nadrágszíjat. Dióhéjban ennyi.

PROCI ÉS VGA

Szia Patrik!

Szeretném kicserélni a gépemben a processzort és a videokártyát. Jelenlegi processzor: P4-Dual Core-3,0 GHz/800 Mhz LGA 775 2x2 MB, ami egy ASUS P5PL2-E alaplapon van. A processzor 64 bites, az op.rendszerem is 64bites Vista. Az első kérdésem az, hogy lehetséges, illetve érdemes-e a processzort lecserélnem egy E6750-re. Reális alternatíva lehet-e egy E4500? Alaplapot nem szeretnék cserélni. Jelenlegi videokártya: Geforce 8600 GTS 256 MB, ezt pedig egy 8800 GT 512 MB-re szeretném cserélni. A kérdés itt is az, hogy érdemes-e ezt a lépést megtenni. Örülnék, ha válaszolnál, a csere küszöbön áll. :)

Előre is köszönöm:

Gábor

Kedves Gábor!

Az alaplapod maximálisan 266 MHz-es rendszerbuszra képes, az E6750-nek pedig 333-mas van, így azt semmiféleképpen nem tudod beleerőltetni a gépedbe, ellenben az E4500-nak 200 MHz-es busza van, így az simán működésre bírható. A jelenlegi processzorodhoz képest sokkal gyorsabb, kevésbé melegszik és kevesebbet is fogyaszt, úgyhogy remek cserének nézel elébe. A két említett videokártya között körül-belül ég és föld a különbség, a 8800GT helyenként több mint kétszeres sebességre képes, mint a 8600GTS, szerintem ezzel meg is válaszoltam a kérdést...

JÖVŐBIZTOS GÉP

Hello!

Azt szeretném megkérdezni, hogy milyen konfigot ajánlanál, ami úgy 4-5 évig elég a játékok terén és körül-belül mennyibe kerülne? A mostani konfigom 2004-ben lett felújítva:

Intel Celeron 2,66 GHz processzor512+256 MB RAMGeForce FX5200 videokártyaAlaplap ismeretlen (fejből nem tudom)

Üdv: Gábor

Kedves Gábor!

A rossz hírem az, hogy ha bemész egy vastag bukszával bármelyik számtech boltba és azt mondod, hogy mindenből a legjobbat kéred, akkor sem fogod tudni 4-5 évig kihúzni azzal a konfigurációval, ebben már most biztos vagyok (kivéve, ha a kihúzásba belefér a 800x600 Low Detail...). Lehet venni fél millió forintért gépet, azon valószínűleg még el fognak indulni a játékok 4-5 év múlva (sebességet nem mernék tippelni), viszont ennek a töredékéért kapsz egy konzolt egy LCD TV-vel és a következő jó pár évre le van tudva a hardver vásárlás, a megmaradt pénzt lehet a játékok vásárlására/cseréjére költeni. Remélem kielégítő volt a válasz.

Levrov

írta · *miguel*

DRÁGA FELEIM!

Első pillanatban jó ötletnek tűnt ez a szökés, legalábbis ez a tetőtől talpig kitetovált, szigorú tekintetű srác (valami szkófild a neve és van egy bamba bátyja) úgy adta elő, mintha ez lenne a világ legegyszerűbb dolga. Most anélkül, hogy belemennék a részletekbe (majd úgyis kiadom könyvben): voltak már jobb gondolatok is a történelem folyamán. A lényeg, hogy a végeredmény nektek legalábbis pozitív: jelen számunkban egy rendhagyó levrovot olvashattok, ugyanis a kis csendes-óceániai szigeten, ahol pillanatnyilag kipihenem a menekülés fáradalmait, a lakosok imádnak levrovba kerülni, sőt, hallottak a paksi mogyoróról is, és képesek azt már-már az orosz realistákat idéző részletességgel elmagyarázni nektek.

PAKSI MOGYORÓ MEGFEJTÉS

Hali Miguel/Zak!!!

Előrehaladott koromnak és elmeállapotomnak köszönhetően pontosan tudom **(és csak ez a kettő, persze-persze)**, hogy mi az a paksi mogyoró, vagy tudományos nevén dingle berry! A lényeg, hogy a mogyi, a nagydolog után a férfi fenékszőrzetén visszamaradt golyócska!!! Ez általában a sietős, munkahelyi dolgok közben képződik, amikor a szagok és a tulajdonos kilétének elfedése végett nagy a sietség és nincs idő megfelelő tisztálkodásra... Az egész napi mozgásnak és nyüzsgésnek köszönhetően estére a jelenség átalakul az úgynevezett kondenz csíkká, ami már mindenki férfi számára ismerős jelenség. **(Talán nem csak a magam nevében beszélek, ha azt mondom, hogy csak a magad nevében beszélj, ha lehet.)** Természetesen ilyen még velem nem történt **(teeerméeszetesen nem)**, de hallottam már történeteket, hogy ez létezik. Nem tudom, hogy mennyire szalonképes ez az értekezés, de ez a paksi mogyoró!

Üdv
Tomi

U.i:A Guru semmilyen körülmények között nem alkalmas dingle berry-ik eltávolítására! **(Bizony, túl csúszós és fényes papírlapokból áll, és nem adnak mellé semmit, amivel felakaszthatnád.)**

Igazság szerint nem csak azért tettem be ezt, mert tartalmazza az előző szám egyik méltatlanul alulértékelt pályázatának helyes megoldását, hanem mert így ha a szülők kérdeznék, hogy fiam, minek neked az a vacak és drága újság, elmondhatod, hogy ez nem egy újság, ez higiéniás lexikon. A következő számban az egérre lerakódott izzadság veszélyeiről és eltávolításáról lesz szó.

Ennyit a tudomány és technika legújabb vívmányairól – eresszük össze inkább a leveleket PC vs konzol témában – a bennszülöttek meglepő módon kifejezetten békések a kérdésben, noha én otthon a vérességű leveleket és fórumposztokat szoktam meg. Ez talán annak köszönhető, hogy egy újságba bekerülni mégiscsak más, mint a neten név nélkül anyázni, de sebaj, azért vannak itt érdekességek.

PC VS. KONZOL

Kezdjük az elején. Az első játék az PC-s volt tehát ez a platform érdemelne több exkluzív címet.

Hát, akkor kezdjük az elején. A kutatási eredmények nem feltétlenül egyeznek meg minden ponton a témát illetően, de tény, hogy az első számítógépes játékot egy William Higinbotham nevű illető készítette el, de meglepő módon a kihívás nem abban állt, hogy hallás után lebetűzzük a derék fiatalember hétköznapinak semmiképp sem mondható nevét. A lényeg az, hogy a kezdetleges teniszjáték 1958-ban jelent meg, és mivel a labda egy oszcilloszkóp kijelzőjén pattogott, a program sem PC-snek, sem konzolosnak nem mondható igazán. Üsse kő, egyezzünk ki döntetlenben.

A PC-s játékok előnye a könnyű irányíthatóság ami főleg FPS-eknél jön jól. Ezért furcsa az hogy egyes FPS-ek előbb jelennek meg konzolon mint PC-n, nekünk meg jut egy átportolt játék, aminek rendszerint elrontják az irányítását.

Most persze lehet, hogy én vagyok súlyosan botkezű, de mikor először volt alkalmam az egérrel meghatározni, hogy merre is nézek, kifejezetten kényelmetlennek éreztem a jól bevált PgUp és PgDn billentyűkhöz képest. Ennek ellenére az tény, hogy a két nagy konzol kontrollere nem kedvez a pisztolyhősöknek, viszont a Nintendo kapálózós gépéhez adott mozgásérzékelős fénypisztoly tökéletesen működőképes – no lám, lassan kisebb csaták alakulnak ki az egyes oldalak eddig oly egységesnek tűnő erői közt is.

A másik fajta játék a TPS-ek amik sajnos gamepad-re készülnek elsődlegesen és mire hozzánk PC-sekhez kerül kapunk egy olyan játékot amit nem lehet sehogysem irányítani egérrel csak billentyűzettel vagy gamepad-del. Tökéletes példa erre a Resident Evil 4. Hiába a jó hangulat ha az irányítás tönkreteszi a játékélményt.

Nyerteseink 01.

Az előző hónapban rengeteg nyereményt szedtünk össze nektek és ti nem is voltatok restek írni nekünk, hogy bezsebeljétek a sok-sok nagyszerű (vagy csak kevéssé nagyszerű) játékot. Ahogy az lenni szokott, most következnek a nyertesek, gratulálunk mindenkinek, a nyereményeket postán fogjuk eljuttatni mindenkinek.

F.E.A.R. (PC)
Makó Kristóf - Polgár

GOD OF WAR (PSP)
Kiss Tamás - Tiszaújváros

GRAN TOURISMO PROLOGUE (PS3)
Sándor Olivér - Pécs

VIVA PINATA (X360)
Füzi Zoltán - Szil

HOSPITAL TYCOON (PC)
Gyöngyösi Nándor - Peremaraton

CONFLICT: DENIED OPS (PC)
Trestyánszky Anett - Eger

SPIDERWICK CHRONICLES (PC)
Taskovics Tibor - Jánoshalma

KAMEO (X360)
Hankószki József - Budapest

VAMPIRE RAIN (X360)
Horváth Bálint - Sopron

RS: VEGAS 2 (X360)
Kiss József - Budapest

RS: VEGAS 2 (PC)
Fülöp Gábor - Gyöngyös

Ez meg szerintem nem a konzolok hibája, sokkal inkább a portolást végzők végtelen nemtörődömsége. Nem utálhatod a szőlőt csak azért, mert egyesek aszott undormánnyá varázsolják, és mazsolaként sózzák a gyanútlan tömegekre...

Ezért sajnos sötét jövő áll a PC előtt aminek aza az oka hogy az emberek jobban szeretik az „instant" dolgokat, a konzolra nem kell telepíteni, nem kell azon agyalni elfut-e a játék...

A sok marha, aki játszani akar, nem szívni - érthetetlen.

Sajnos ezt az ellentétet az is erősíti hogy az ember folyamatosan költhet a gépére, de videókártyára biztos ha normális grafikán szeretne játszani, de a játékárak a PC-nél kedvezőbbek. A warez mind a kettő platformon jelen van így nem lehet azzal érvelni hogy ezért konzolon nyereségesebb egy adott cím.

Ez azért nem ennyire egyszerű. Egyrészt a konzolokon a warez ellenére adnak el a nagyobb címekből milliós darabszámban, míg mondjuk egy PC-s játéknál már párszázezer darab élénk tapsikolásra készteti a kiadót. Fogadjuk el, PC-n sokkal durvább az illegalitás - az más kérdés, hogy mintha a kiadók sem törnék magukat egy keményebb másolásvédelmi eljárás kidolgozásáért.

A másik tényező ami miatt népszerűbb most a konzol az hogy az alkalmi játékosok jobban elszöszölnek pár gagyibb játékon WII-on mint PC-n amire több pénzt kellene költeni.

Adam0205

Megint sípol a túlzás-o-méter: a Wii-re kiadott játékok némelyikében több a nagybetűs Játékélmény, mint a 2007-ben az összes többi platformra kiadott programok nagyobbik részében. Egyszerűen a japán srácok belenyúltak valamibe, és nem is eresztik el.

Nézzük György, a törzsi sámán levelét, aki tudja, minek hol a helye.

Szia Zak! (Ez csak poén, nem tudtam kihagyni...) **(Háháhá, hát de nem?-M)**

Szóval szia Miguel!

Csak kiderítettem az e-mail címet, hova lehet írni (Google még azt is megmondta, hogy a fórumba is lehet írni). Na most veszem észre, hogy a levrov végén is ott a cím. Hiába profi vagyok. **(Lába közt a tőgyit, Sherlock, lába-közt-a-tőgyit. -M)**

Mostanában megfigyeltem magamon, hogy nem PC-s játékokat veszek, hanem konzolost. Megkérdeztem magamtól, hogy miért. Íme a válasz. **(Dobpergés...)**

Notebook számítógépeket használok már 15 éve (hordozható, a részegységek össze vannak hangolva, tehát csak használni kell), amikor megveszem, a lehető legjobb technikával választom. A számítógépem most 3 éves. 3 évente szoktam gépet cserélni (tehát néhány hónapon belül aktuális a dolog). Azért 3 évente, mert 3 év garanciával szoktam gépeket venni, valamint a Windows és a temérdek program, amiket használok, feltelepítése hetekig tartó kemény elfoglaltságot jelent és ebből 3 évente is elég. Aztán ugye vártam a Vista SP1-et. A notebookomban két winchester van, mindkettőt betöltötte már az adatgáz (akármekkora a vinyó, az adatgáz úgyis betölti egy idő után). Aztán ott a WoW (a maga 5 gigájával), melynek állandóan lejár az előfizetése. Szóval miért vegyek PC-s játékot, ha úgyis tele a winchesterem, sokáig tart a telepítés, a legújabb játékok pedig alig döcögnek még minimális beállítás mellett is. És egyre többen használnak notebookot, akik ráadásul olyan integrált videókártyával veszik a gépüket, amelyek a 10 éves játékokat futtatják elfogadható teljesítménnyel. Továbbá sokan másolják is vásárlás helyett a PC-s játékokat. Sokan szinte egész nap gép előtt ülnek (a kézikonzoloknak neki is lehet feküdni, kényelmesen, pihenősen, ráérősen), ha PC-s játékkal akarnak játszani, további órákra odaszegezik magukat a géphez. A számítógép azonban továbbra is a játékok fejlesztésének fő munkaeszköze lesz.A konzolos játékot megveszem, nem kell telepíteni, azonnal használható, működik (illik jól működnie). Nem kell vacakolni vele, csak játszani.

Hát ezért.

Varga György

Nos, hölgyek (igen-igen, ti ott ketten, tudjuk, kik vagytok, nem bújhattok el) és urak, a ma embere is írt nekünk. Mindent arra használjunk, amire eredetileg szánták, ne kössünk kompromisszumot, hiszen hiába a síkosító, a sajtreszelő attól még kényelmetlen. Szóval, ahogy azt Sir Lustaság is említi, a konzol nagy előnye, hogy (ha nem száll el holmi túlmelegedett alkatrész miatt) semmi másra nem jó, mint arra, hogy játssz. Nem kell telepíteni, nem kell állítgatni, nem kap vírust, se kéretlen reklámlevelet - bekapcsolod, és kikapcsolsz. Ezen a vonalon tovább lépdelve jöjjön most Fity, a fiatal törzsi dobos levele:

Helo!

Nos elsősorban gratulálok a témaválasztáshoz **(már bocs, de vérprofi újágíróként ez a minimum)**. Ennél jobbat nehen lehet találni. Mióta megjelent az Xbox360 akkora fikaparádé megy az ilyen topicokban, mintha Szigetfesztivál lenne. **(Ha nem érted a hasonlatot, kedves olvasó, a hiba nem csak a te készülékedben van. - M)** A PS3-mal meg jött a PS3vs360 vitafórum. Szóval megy a szitkozódás, az istenítés meg még sok minden, amit nem tudok behatárolni. A baj az, hogy a téma nem ezekről szól. Hanem arról hogy az emberek megbeszélik

(kultúráltan) **(kultúráltan? Te valami buddhista fórumot olvasol szerintem... - M)** hogy szerintük miért jó az egyik és miért a másik. Szerintem ha valaki játszani akar, annak a legjobb választás egy konzol. A nextgen masinák óta hihetetlen mértékben csökkentek a PC-re megjelenő játékok. **(Nos, ha nem is hihetetlen mértékben csökkentek, de a nagyobb címek megjelenései elmaradoznak. - M)** Ezt sajnálattal vettem tudomásul és több mint 14 éves számítógépes pályafutásom után beugrottam a konzolok világába. Kipróbáltam mindhárom új konzolt és végül döntöttem. **(Jah, bocs, kőgazdag barátom...)** Azt nem mondom meg hogy melyik mellett. Végülis nem bántam meg a dolgot. A játékok csak 2-3 ezressel kerülnek többe mint PC-re. Tényleg kényelmesebb a kanapéból játszani. Én ebben sem hittem, de tényleg... Eltűnik a telepítés és a megfelelő driver problémája. Illetve fejleszteni sem kell a gépet.

Az eddig idézettek alapján gondolom sokakban felvetődik a kérdés, hogy miért is teszem be ezt a levelet. Nos, a fentieket azért, mert remekül lehetett szúrkálódni a leírtakkal kapcsolatban...

Viszont a BF3 megjelenésével kell majd vennem egy új videókártyát. Lehet hogy van konzolom, de tetszett a BF2 és hogy van klánom, úgyhogy miattuk befektetek egy kártyába. Szóval összefoglalva a konzol jó dolog. A számítógépet pedig használjátok munkára, internetezésre és persze WoW-ra és FPS-ekhez. Igen, ez egy bibi a konzoloknál. Rohadtul hiányzik a szuperprecíz gamer egerem online henteléseknél.

Fity

... ezt meg azért, mert jól mutatja, hogy csak mert valaki azt gondolja, hogy az egyik jobb, még nem feltétlenül kell tökéletesen elszigetelődnie. Jó megérteni, hogy ez az egész harc nem a játékosok ellen irányul, sokkal inkább értük folyik. Verseny van, és mindenki azt szemezget ki belőle, ami neki kell.

HOL VANNAK A GÉPEK?

Hello Guru!

Nem pont PC-s játékokkal kapcsolatban írok, de legalább játékok ezek is. Hol vannak a játéktermek? Már közel 30 éves vagyok, de még mindig emlékszem azokra az időkre, amikor suli után azonnal rohantunk az egyik ilyen létesítménybe, és még akkor is remekül szórakoztunk, ha épp nem volt egy tízesünk sem (ma már lassan tízforintos sincs). Nyoma sem volt a balhéknak, verekedéseknek, netán drognak, ami egy csomó ember eszébe jutott, mikor a játékterem szót hallotta. Ott volt a Mortal, a Killer Instinct, a Sega Rally, a Tekken Tag Tournament meg egy rakás másik játék. Nemrég eszembe jutott, hogy milyen jó idők is voltak ezek, úgyhogy elmentem az egyik nagy pláza játéktermébe, ahol mit találtam? Killer Instinctet, Tekken Tagot meg Sega Rallyt, ugyanazokat a gépeket, mint tíz, tizenöt éve. A legújabb masina egy olyan táncolós DDR gép volt, de hát azzal én nem fogok játszani. A kérdésem tehát az lenne, hogy ti tudtok-e valamit arról, hogy miért nincsenek manapság új gépek nálunk. Mert épp most olvastam a neten, hogy Japánban megint volt egy hatalmas arcade show, rengeteg új géppel, Tekken 6-tal, Street Fighter 4-gyel. Egy csomó új játéktermi gép már online megy, vagy aprópénzért vehetünk a kedvenc karaktereinkhez kiegészítőket, mintha csak konzolon mennénk. Szóval tök jól hangzik – csak nálunk valahogy kihalt a dolog, legalábbis én nem találtam olyan helyet, ahol legalább csak közepesen új masinák lettek volna. Mindenhol volt három ősi flipper, meg a régi nagy játékok, persze leharcolva, megkopva, néhol kibelezve.

Szabolcs

Pontosan sajnos fogalmam sincs, miért nincsenek itthon új gépek, de talán az is közrejátszik a dologban, hogy bár Japánban tényleg egyre-másra mutatják be a frankó gépeket, én meg az olvastam, hogy a keleti országban is bezártak egy halom játéktermet, vagyis ott is kicsit hanyatlóban van a játékgép-ipar - persze korántsem annyira, mint nálunk. Az a furcsa, hogy közben a korábban már hősi halált halt budapesti lézerarénák (egy halom ember "lézerpuskával" egymás lövöldözi, jellemzően egy olyan pincében, ahol a világítótesteket stroboszkóppal és füstgépekkel helyettesítik) ismét megnyitották kapuikat, hogy az egyéb alternatív valóságot létrehozó játékokat (paintball, airsoft) sikerét ne is említsem. Talán pont az hiányzik, hogy valaki bátor nyisson egy jó helyen lévő, új gépekkel felszerelt helyet - bár ahogy azt a PC Guru LAN-partyknak helyet adó PGCC sorsa is mutatja, egy ilyen modern hely megnyitása sem fenékig tejfel.

Elég is a temetői hangulatból, ne azon vitatkozzunk, hogy ki ölt meg kit. Sokkal inkább közérdekű, hogy van totemállatom (bár ha most körbenézek, sokan inkább engem látnának szívesen egy széles botra feltűzve):

TOTEMÁLLAT

Szia Miguel!

Arra gondoltam, hogy mivel Zaknak is volt egy totemállata **(mondjuk szerencsét azt nem hozott neki, hehe...-M)** (kazuár, az első három betű visszafelé olvasva), neked is lehetne egy. És megis találtam: Miguel, utolsó 4 betű visszafelé, leug, ebből legu, és megszületik a leguán! Mától fogva Te leszel a mexikói leguán. Pont olyan punkos a haja, és a latin neve iguanas iguanas, és anno meg casuarius casuarius volt a kazuárnak, érdekes nem?

Davidkaboy

Tessék, leguán lettem. Nem is tudom mit mondjak: nem egy paripa, de legalább nem lapostetű, vagy Bate (akiről a minap egyébként is kiderült, hogy gerinctelen, és ugye Bate suxxx). Sokakkal ellentétben én az ilyen apróságoknak is tudok örülni. Viszont van valami, ami engem is felidegesít.

KI ÍR? KI NEM ÍR?

Hello Miguel,

Már elég régen vagyok a lap olvasója, lassan talán már nyolc éve, de még sosem szántam rá magam a levélírásra. Egészen mostanáig. Most is csak azért írok, mert az elmúlt közel nyolc év tapasztalatai alapján most a legrosszabb a levrov. Ezzel nem téged akarlak bántani, nem veled van bajom, hanem a tőled független tartalomról, azaz az olvasói levelekről. Még egy éve, Zak idején is meg voltam halva a levelek színvonalától, és úgy tűnik nekem, hogy ez a témázósdi sem akarja rávenni az olvasókat a levélírásra. Nekem úgy tűnik, hogy ugyanazok az arcok irogatnak és bizony ennek már semmi köze nincs a régi Levrov életérzéshez. De miért van ez? Direkt válogattok be embereket, debil leveleket? Vagy nem írnak az olvasók? És ha nem írnak, akkor miért nem írnak? Mondjuk ez valami költői kérdés volt... De ha beteszel, akkor lehet, hogy megkapjuk a választ. Mit szólsz?

Malac

Nem szeretek panaszkodni, hiszen a levrov alapvetően egy vidám rovat, de bizony épp a minap beszélgettük Béttel, hogy ez így nem járja. Természetesen nem igaz, hogy csak debil levelek jönnek, és ez a témaválasztósdi igenis segített kicsit, viszont tényleg kínszenvedés, hogy minden egyes alkalommal ugyanaz a húsz-harminc ember ír. Én persze szívesen elbeszélgetek velük a megadott témákban, de ez akkor már nem levrov, hanem egy ritkán frissülő és kevéssé interaktív fórum. Már az is megfordult a fejünkben, hogy kicsit pihentetjük ezt az egész levelezősdit, hiszen lassan magyar kuriózummá válik ez az egész – legalábbis a nyugati lapokban nem nagyon találni ilyesmit –, de akkor meg tuti, hogy az is írna, aki eddig soha, és megkapnánk a magunkét, hogy lelőttük ezt a nagy hagyományokkal rendelkező rovatot. Szóval, emberek, kössünk üzletet: akkor lesz levrov, ha szolgáltattok alapanyagot, vagyis írtok is. Nem muszáj a megadott témákról és lehet küldeni bármelyik szerkesztőnek, cikkírónak - üsse kő, még a PGO fórumot is használhatjátok. Ez egy ilyen közös buli, a semmiből csak körülményesen tudunk dolgozni.

KI A FRANC VAGY TE?

Szevasz Miguel,

Csak azért írok, mert kiváncsi lettem, hogyan is kerültél te a Guruhoz, mert az emlékeim szerint, egy éve még nyomod sem volt a lapban (hát még a levrovban)? Ez egy publikus történet, vagy hypertitkos és az olvasók sosem tudhatják meg? Nos?
Öcsi

Nyerteseink 02.

Természetesen nem feledkeztünk meg az előző számban meghirdetett képregényes játék nyerteseiről sem. Jöjjenek hát a szerencsések, akik Kalyber Joe képregényt nyertek:

Szőllősi Andrea (Budapest)

Hatnyi Pál (Budapest)

Ajajj, úgy tűnik, hogy a vademberek kezdenek érdeklődni irántam – lassan ideje továbbállni. A lényeg, hogy tényleg egy éve volt, amikor Bate egy szombat reggel felhívott, hogy hétfő estére igazán írhatnék egy cikket arról a Driver 4-ről, amit legkorábban hétfő reggel tudna nekem odaadni. Hát igen, már akkor sejtettem, hogy egy rabszolgahajcsár karmai közé kerültem, de ennyit megér, hogy az ember valóra váltsa a gyermekkori álmát.

Ez a publikus verzió.

Az már kicsit titkosabb, hogy ezt a bizonyos szombat reggelt egy meglehetősen görbe csütörtök este előzte meg, ahol alaposan felöntöttünk a garatra, és jó kockákhoz méltóan rögtön a játékokról kezdtünk el dumálni. Most vagy a lexikális tudásom győzte meg, vagy az, hogy én fizettem az italt szinte egész este... Nyilván ő erre máshogy emlékszik.

(Az igazság az, hogy erre a csütörtök estére én egyáltalán nem emlékszem. Azaz... Mégis! Emlékszem, volt ott egy csinos kis vöröske, akivel a pultnál megbeszéltük, hogy... Na de ez már egy másik történet. - Bate)

ÍRÁSKÉNYSZER

Fura vagy nem, de az egyik ágyékkötős fickó itt bököd, hogy mit csinálok épp – no igen, az írás-olvasás itt inkább csak úri muri.

Hola Levrov!

Egy ideje olvasom már a magazint és a weblapot is elég sűrűn látogatom (valamikor csinálhatnátok úgy, hogy én is nyerjek egy játékon...), és láttam, hogy vannak már ezek a blogok is. És ekkor jutott az eszembe, hogy van ez? Irtok a lapba, írtok a netre, Miguelnek elmondása szerint még főállása is van, és még emellett képesek vagytok blogot is vezetni. Van aki nem is egyet. Grafománok vagytok, vagy mi? Vagy a Guruban ez kötelező? Hogy van ez? Egyáltalán honnan van nektek ennyi időtök?

Darksector

Talált, süllyedt! Grafomán őrültek vagyunk, akiknek mindene a betű. Azt hiszem, hogy az újságírósághoz azért nem árt, ha az ember szereti azt a folyamatot, ami az agyában kialakuló töltéskülönbségek és egyéb biokémiai folyamatok papírra kerülését övezi. Amennyire én tudom, a szerkesztőségből többünknek van még az általad felsoroltakon kívül privát, a Gurutól független blogja is, sőt, egyesek időnként más újságokban is publikálnak (Hancu és Stöki hovatovább máshol főállású írók, nálunk meg csak levezetnek). Azonban Kredenc az igazi kuriózum: nem csak játékokról ír, hanem játékokba is – oszlopos tagja a honi lokalizációs biznisznek, mi több, ő egyszemélyben a ión, dór és korinthoszi stílus.

(Ki grafomán? Én nem, én ugyan nem! Bár, ha belegondolok, hiszen már a levrovba is belefirkálok. Atyaisten! Grafomán vagyok! Na de a viccet félretéve: itt szeretném felhívni a valós figyelmet Kredenc kollegánk blogjára (http://www.pcguru.hu/pcguru/blog/kredenc), ahol részletes beszámolót olvashattok a lapzárta előtti németországi útjáról. Van ott minden, Sacred 2 és még szerepjátékos fesztivál is... - Bate)

SHAREWARE-T A GURUBA!

A sziget érdekessége, hogy a fiatalabb korosztály furcsa játékokkal játszik (nem, nem banánra és kókuszdióhéjra gondolok), van is itt egy vélemény ezzel kapcsolatban:

Hejhó!

Az egész tegnapot a PopCap nevű cég shareware játékaival töltöttem, olyan zseniális alkotásokkal, mint a Peggle vagy a Bookworm Adventures. Tudom, hogy ezek nem olyan kategóriás játékok, amikről általában írni szoktatok, de van rá valami esély, hogy egyszer kapjunk egy útmutatót a legjobb ilyen programokhoz? Nyilván a legtöbb Flash-játék nem méltóbb többre, mint egy öt perces ökörködés két óra között, de azért ezek más kategóriába tartoznak. Legalábbis szerintem. Ráadásul – utánanéztem – a Steamen is kaphatók a PopCap programjai, meg az EA-nek is van egy direkt ilyen apró, de igényes (nem próbáltam mindet, szóval lehet, hogy csak bedőltem a reklámfeliratoknak!) játékokkal foglalkozó oldala, a Pogo. Szóval ezek biztos sok embert érdekelnének, de engem mindenképp, szóval valakit fektessetek rá a témára. Lécci.

Medivh

Már majdnem azt írtam, hogy pukkadj meg, te piszok, hogy van időd játszani egész nap – aztán rájöttem, hogy mintha nekem is valami ilyesmi lenne a hivatásom. A meglátásod viszont remek, mostanában valóban kezdenek egyre komolyabb, Flashben megírt kis játékok a neten, szólok is Bate-nek, hogy talán ideje lenne kicsit lepattanni ezekről a szokványos GTA 4-ekről, és valamit megvillantani a jövő zenéjéből is. Hasonló cikksorozatot tudnék elképzelni, mint ami az ingyenes MMO-król volt még valamikor tavaly – persze az, amit én elképzelek legtöbbször köszönőviszonyban sincs a mi Petink ötleteivel (ami nem baj, mert Darths viszont minden hülyeséggel bepalizható – maximum csinálunk valami online mókát az egészből).

(Az ötlet nem az ördögtől való, úgyhogy nem zárom ki azonnal egy ilyen összeállítás megjelenését. És ha már úgyis, akkor figyelem, itt a lehetőség, hogy mindenki megírja szívevágyát, hátha sikerül olyan ötletet bedobni, amit mi is megfelelőnek találunk, és akkor mindenki nagyon jól jár majd - Bate)

MIT REJT A KUKA?

Hy!

Képzeljétek (de aztán tényleg! Erősen koncentráljatok ám) **(Hmmpffff. - M)**, a suliban papírgyűjtés volt és tesi helyett (szemétség mi?) papírt kellett pakolnunk. Teljesen véletlenül ráakadtam egy 10 éves és 1 hónapos PC Guru-ra. Majd berosáltam örömömben! (hangsúlyozom a „majd"-ot). Tovább kutattam és még találtam egy 2002-es számot is! Marha nagy szerencse mi? Hogy miket ki nem dobnak az emberek...

Ui.: Amúgy jó a lap! **(Na igen, vannak, akik szerint nem annyira...)** Csak így tovább!

Tarzanboy14

Eleinte értetlenül álltunk a jelenség előtt, ez körülbelül olyan, mintha egyenesen Bate-et gyömöszkölnénk a wc-kagylóba, de aztán beugrott: azért van ez, mert a Guru cikkírói nem környezettudatosak. Nem használunk fel cikkeket más nyelvű testvérlapokból, és viszonylag ritkán nyúlunk ötleteket egyéb sajtótermékekből. Ami azt illeti, azzal, hogy kiderült: a Guruból alapanyagából mégiscsak lehet egyéb, mint újság, sikerült is egy helyre kis keretbe zárni az ehavi levrovot. Amúgy is kezd kicsit túlontúl forró lenni ez a kád víz, és ezek a vadak fűszereket használnak fürdősó helyett. Integetnek a fűszoknyás fickók, hogy aki tud jó receptet, az küldje el a levrov@pcguru.hu címre, de ez persze nem az egyetlen téma, jöhet bármi. Ahogy elnézem, nekem már tökéletesen mindegy.

A KÖVETKEZŐ témák

Ezúttal egy érdekes téma van terítéken. Lássuk is rögtön: 5-10-15 évvel ez előtt hogyan képzelted el az PC beköltözését a mindennapjainkba. Ebből mi jött be, illetve mit hiányolsz? Továbbá mit gondolsz, hogy mi lesz a PC-vel 10-15 év múlva? Milyen lesz? Vagy milyen nem lesz?

Aztán arra is kíváncsiak vagyunk, hogy miről olvasnátok szívesen a lapban, szóval hajrá, megint várjuk a leveleket!

De ezen felül is írhattok ha kedvetek támad, várjuk a leveleket minden témában, ne fogjátok vissza magatokat! Elő a billentyűzetekkel!

Hossza ▪ 120 perc
Rendezte ▪ Jon Favreu
Szereplők ▪ Robert Downey Jr., Jeff Bridges, Gwyneth Paltrow

PC GURU Index:
04.05

Vasember

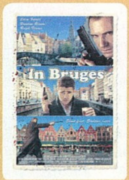
írta · Szofi

A filmsztárrá avanzsált képregényhősök sora tovább bővül, rajzolt kollegái, Pókember, Batman és Hulk után Vasember sem maradhatott meg tovább mintegy fél évszázados két dimenziós valóságában, mert a Marvel Iron Man képregény-adaptációja hosszas várakozás után végre a mozikba került nálunk is - az amerikai premierrel egyidőben. A sci-fi-rajongó, illetve comicskedvelő közönség első reakciói szerint is klassz kis átdolgozás született, megérte kivárni a bemutatót. Jon Favreau színész, a Zathura - az űrfogócska rendezője a mozival ismét bizonyítja rendezői tehetségét. A sztori főhősét Tony Starkot, a milliomos feltalálót, aki épp új fejlesztésű szuperfegyverét mutatja be egy prezentáción afgánok rabul ejtik. A támadással egybekötött rablás során vassszilánk kerül a szervezetébe, amely a szíve irányába halad. Terrorista fogságba ejtői követelésére tömegpusztító fegyvert kell készítenie. A trükkös Stark a vasszilánknak is útját álló szuperpáncélt készít, amely segítségére van a szökésben is, s mint egy egyszemélyes hadsereg veszi fel a harcot gonosz ellenségeivel. A történetnek egy kipipált küldetés után persze nincs vége, a zseni Amerikába visszatérve összeesküvésbe keveredik, így ismét magára kell öltenie high-tech ruháját a világ megmentése érdekében. Természetesen látványos akciójelenetekben, szuper fegyverzetben és izgalmakban nincs hiány, ráadásul az Oscar-jelölt Robert Downey Jr. által életre keltett feltaláló nem csak igazi hős, de roppant humoros figura is, így a szórakozás duplán is garantált, mert a vígjátéki hangulat kiemeli a mozit az idei blockbusterek özönéből. A szökésben lévő Stark nyomába Jeff Bridges ered, és külön telitalálat, hogy a törékeny és intellektuális karaktereket megformáló Gwyneth Paltrow-ra ezúttal a hamisítatlan szexbomba szerepét osztották. A sok apró újításnak köszönhetően nemcsak a szemnek, de a rekeszizmoknak és az adrenalintermelésnek is kedvező jó kis koktél született, minőségi összetevőkkel, megfelelő arányban mixelve, úgyhogy bízvást elmondhatjuk, sokan lesznek, akik azt mondják, „finom, kérünk még".

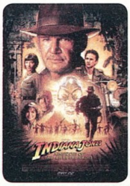
MOZIPREMIEREK MÁJUSBAN

21 - LAS VEGAS OSTROMA
Bemutató: 05.01.
Kaland

ERŰSZAKIK
Bemutató: 05.29.
Akció/Vígjáték



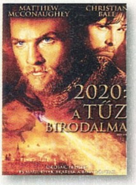
INDIANA JONES 4
Bemutató: 05.22.
Kaland



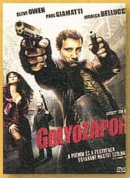
SPEED RACER - TOTÁL TURBÓ
Bemutató: 05.15.
Akció/Sci-fi

SUPERHERO MOVIE
Bemutató: 05.08.
Vígjáték

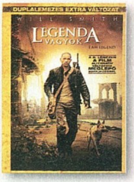
2020: ATB
(1 lemez)
2008.05.06.
Akció/Sci-fi



GOLYÓZÁPOR
(1 lemez)
2008.05.13.
Akció

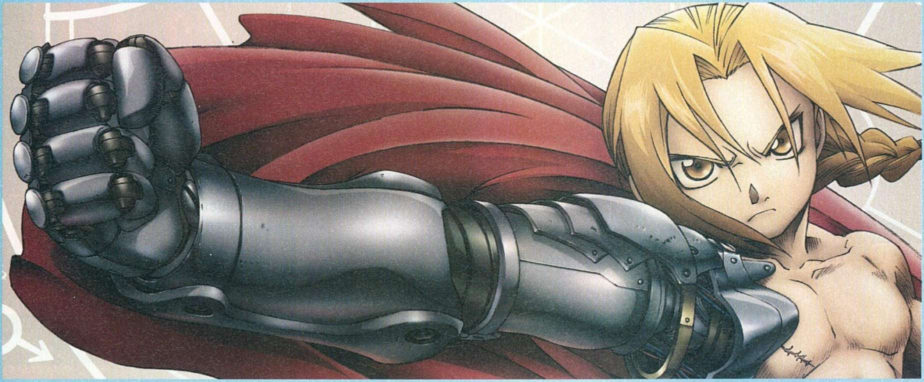


LEGENDA VAGYOK
(2 lemez)
2008.05.06.
Akció/Sci-Fi



M:I 2
(1 lemez)
2008.05.07.
Akció

NEMZET ARANYA 2.
(2 lemez)
2008.05.28.
Kaland



Full Metal Alchemist

írta · Amber

Ismét örülhetnek az anime rajongók, hiszen nemsokára újabb széria jelenik meg a hazai boltok polcain. A MangaFan kiadó a keleti képregények megjelentetése után belevág a mozgókép bizniszbe is, és elhozza nekünk a Full Metal Alchemist DVD megvásárolható változatát. Az előzetes tervek szerint kéthavonta fogják megjelentetni a lemezeket, méghozzá négyes felbontásban, azaz minden korongon négy epizód kap majd helyet, mintegy százöt percnyi játékidővel és extrákkal turbózva. A specifikációk szerint a széria DD 2.0 magyar hanggal és felirattal érkezik, de megtalálható lesz a lemezen az eredeti DD 2.0-ás japán hangsáv is. Extrák tekintetében olyan kiegészítésekre számíthatunk, mint például képgalériák, karaktertervek, az Animax csatorna bevezető kampányának spotjai, továbbá találhatunk még rövidfilmeket, amelyek az anime világába vezetik majd be a nézőket. Maga a sorozat egyébként a Hiromu Arakawa mester által írt és illusztrált manga szérián alapul, az eredeti képregényt a Bones animációs stúdió ültette át mozgóképes formába. Az anime összesen ötvenegy részt számlál és nem követi hűen a képregény történetét, bár az alapfelvetés természetesen itt is ugyanaz. Egy olyan világban járunk, ahol az alkímia az egyik legfejlettebb tudomány, és a környezet leginkább az európai ipari forradalmat idézi. Hangulatban (és akcióban) tehát nem lesz hiány, csak ajánlani tudjuk mindenkinek, aki csak egy kicsit is érdeklődik az animék világa iránt, de nem csak nekik, kiváló kezdés lehet ez a teljesen "szűz" nézőknek is. De tényleg.

1 lemez

Alkotók ▪ Yoshiyuki Ito, Sho Aikawa
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák

PC GURU Index:
05.05

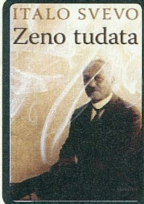
FULLMETAL ALCHEMIST © HIROMU ARAKAWA / SQUARE ENIX, MBS, ANX, BONES, dentsu 2004

írta · Szofi

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

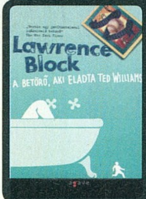
Mihail Bulgakov
VÉGZETES TOJÁSOK
Európa Könyvkiadó

A válogatáskötetben az oly megszokott bulgakovi stílus, a fantasztikum és valóság keveredésének jegyében gyűjtöttek egybe három írást a szerkesztők. A címadó kisregényben a Perszikov professzor által felfedezett titokzatos vörös sugárral megvilágított tojásokból félelmetes szörnyek kelnek életre, majd az irányítás kicsúszik a feltaláló kezéből. Az ironikus világlátás és a bulgakovi fekete humor újabb remek példája – nem csak az orosz irodalom rajongóinak.



Italo Svevo
ZENO TUDATA
Európa Könyvkiadó

A modern olasz lélektani regény megteremtőjének börleszket idéző, közép-európai humorban bővelkedő, Freudot kifigurázó írása a hatvanas években jelent meg magyarul, és azóta az antikváriumok, sőt a könyvtárak polcairól is eltűnt, persze nem véletlenül. Így több generáció műveltségéből kimaradt ez a remekmű, tehát eljött az idő, futás az új kiadásért a könyvesboltokba.

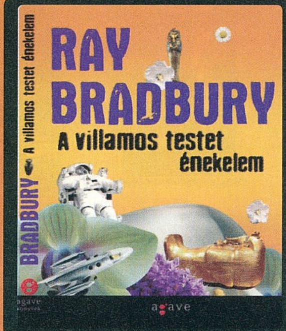


Lawrence Block
A BETÖRŐ, AKI ELADTA TED WILLIAMST
Európa Könyvkiadó

Sokat nem lehet hozzátenni ehhez a megjelenéshez, Bernie Rhodenbarr ismét visszatér, hogy teljesen képtelen kalandokba keveredjen. A stílus a megszokott, a csavarok garantáltak, ahogy a szórakozás is. Lawrence Block ismét hozza a kötelezőt, így nekünk is kötelező.

RAY DOUGLAS BRADBURY

A villamos testet énekelem

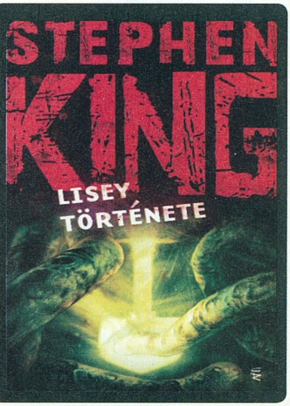


Bradburyt saját kedves szavával jellemezve egy „szívdobbanásnyival" még Bulgakovnál is jobban kedvelem. Az Agave novellagyűjteménye ismét a fantasztikus Bradbury-univerzumba invitál, pillanat alatt megelevenedik számunkra a lapokról a címadó elektromos nagymama, aki jobb, mint bármely emberi lény, hisz nem fog rajta a halál, vagy a vörös bolygón önmagát telefonhívásokkal szórakoztató utolsó túlélő, de a hajdanvolt vőlegényét kihantoltató öreg menyasszony, sőt az Emily Dickinson és Dickens műveit másoló szerelmespár figurája is. Az ezidáig utánozhatatlannak tartott eredeti ötletek mellett lenyűgöző az a játékosság is, amely során a világirodalom általa legjobban kedvelt műveit szövi bele Bradbury a sztorikba, nem csak alakokat, de nyelvi kifejezéseket is. Amellett, hogy szórakoztató és szépirodalom egyszerre, immár közel egy évszázada burkoltan, de tévedhetetlen erkölcsi érzékkel mutat utat mindennapi életünkhöz, és védi a fantázia birodalmát, menedéket nyújtva novelláival az egyre sivárabb hétköznapok lélekölő hatása ellen. Egyszóval, nincs olyan ismerősöm, aki ellenállna a csábításnak. Ha évi egy könyvet olvasol, az idénre javaslom, hogy ez legyen az.

Kiadó: Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

STEPHEN KING

Lisey története



Aki a novelláknál jobban szereti a regényt, annak az új King-kötet lehet az idei befutó. Bár ismét fordulatos, lebilincselő sztorit kapunk, King a maga megítélése szerint most valami egészen újat alkotott. A címszereplő özvegy, Lisey Debusher Landon huszonöt év házasság után vesztette el imádott férjét, az ünnepelt írót. A kutatók kérésére hagyatékot rendező asszonnyal rejtelmes utazást teszünk az elhunyt Scott életének és műveinek démoni világába. A fényképek, interjúk, kiadatlan kéziratok a férj gyermekkori traumájáig vezethetőek vissza, és kis híján a gyanútlan hagyatékrendezőt is magával ragadja a múltból felbukkanó végzet. A Lisey története megdöbbentő személyes vallomás az alkotás kínjairól és szükségszerűségéről, természetesen a megszokott lendületes, eredeti, borzongató kingi hagyomány jegyében – de feltehetően nem jóslat értékű. Művészet, őrület, negyed évszázados szerelem titkai kerülnek napvilágra a fiókok és a szereplők lelkének sosem látott, legmélyebb sarkaiból. Épp megfelelő olvasmány verőfényes, depressziómentes májusi napokra.

Kiadó: Európa Könyvkiadó 2008
PC Guru Index:
04.05

PC Guru Index:
05.05

R.E.M.
Accelerate

A három évvel korábbi Around the Sun album kissé kísérletező (már-már enervált és nagyon befordulós), és kevés sikert aratott nótái után a negyedszázada zenélő amerikai trió a régi, megszokott, kilencvenes évekbeli hangzásvilággal hódítja vissza rajongóit tizennegyedik (!) korongján. A címnek megfelelően az Accelerate (Felturbózott), mindössze harmincöt percnyi, tizenegy tempós dalában az R.E.M. megőrizte a társadalmi mondanivalót a szövegekben, de a ritmust ezúttal nem lassították le a magvas gondolatokhoz, a pörgős gitárszólók és a gyors éneklés még a néhány perces középtempójú részeknél sem hagyja leülni a jó hangulatot. Már a nyitó Living Well is the Best Revenge is a hajdanvolt rock-korszakot idézi meggyőző erővel, és ez az egyszerű, ám erőteljes fellépés bizonyítja, hogy az újjászületés sikerült, a Supernatural Superserious-on át a záró I'm Gonna DJ-ig pörgős, XXI. századi, fülbemászó slágerek születtek. Az előzetes terveknek megfelelően minden dinamikus, rövid és lényegretörő, jobbára elektromos gitárral előadva, az új cédé már az élő koncertek hatását idézi. Az augusztusi Sziget-koncert meggyőző előhírnökeként ajánlom mindenkinek a korongot, amely de luxe kiadásban is elérhető – a fanatikus R.E.M. fanok (s gondolok itt ismét Bate-re) legnagyobb örömére.

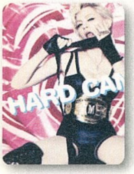
írta · Szofi

További megjelenések

DREAM THEATER
(2 lemez)
Greater Hit and other 21 pretty cool track

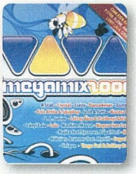
GNARLS BARKLEY
(1 lemez)
The Odd Couple

MADONNA
(1 lemez)
Hard Candy



H.I.M.
(CD + DVD)
Digital Versalite Doom

VIVA MEGAMIX 2008
(1 lemez)



Streetdance Step Up 2 filmzene

A Step Up talán éppen két éve került bemutatásra a mozikban, s nagyon úgy tűnik, hogy az alkotók elérték a céljukat, már ami az anyagiakat illeti, ugyanis idén tavasszal megérkezett a Flashdance utánérzés mozgókép folytatása, amely a beszédes Streetdance címet kapta a keresztségben. De ez itt ugye nem a filmrovat, így nem a moziról akarunk mesélni, hanem arról a válogatásról, amely a filmben elhangzó szerzeményeket gyűjti egy csokorba. A nagy sikerű (?) film zenei anyaga egyértelműen a táncos lábú közönség kedvence lehet. A hasonló korongoktól eltérően a fenti moziban nem csupán aláfestő jellegű, hanem igazi pörgős slágerek szerepelnek egytől egyig, olyan szerzemények, amelyek a baltimore-i utcai táncosok nagy versenyének apropójául szolgáltak a vásznon is. A hip-hop CD nyitó száma az 50 Cent utódjának kikiáltott új rapper csillag, Flo Rida Low című dala, mellette pedig Missy Elliott májusban megjelenő új lemezéről, a Chig-a-ling című slágergyanús szerzemény került fel a tizenhat remek tánczene közé, de képviselteti magát a régebbi generáció is Enrique Iglesias latinos slágerével. A fiatal és idősebb előadók a képek nélkül is bárhol képesek megidézni a film forró hangulatát, nem kell hozzá más, csak némi gyakorlás, és persze jó kis társaság a remek tavaszi (lassan nyári) időben, és már indulhat is a buli. Szóval ha party lesz, akkor ez a megfelelő lemez.

PC Guru Index:
04.05

BRIAN MICHAEL BENDIS - DAVID FINCH

Újvilági X-Men: Új Mutánsok

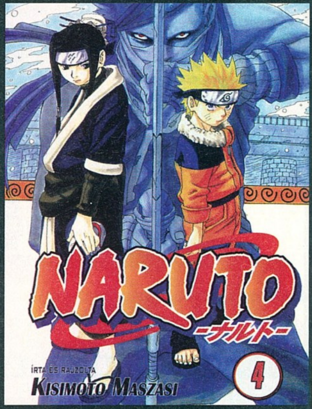
Ahogy az már tudhatjátok, a tavalyi év végén a Panini Comics elhagyta a magyar piacot, és ez a két, még futó képregényének a megszűnésével járt: mind a Hihetetlen Pókember, mind az Újvilági X-Men befejezte a pályafutását. Nagy szerencse, hogy ez nem jelenti automatikusan a szériák teljes halálát, hiszen amíg a Pókember is folytatja a maga útját rendszeres időközönként megjelenő vastagabb kiadványok formájában, úgy az Újvilági X-Men sem maradt távol sokáig: a Fumax gondozásában folytatódik a széria, méghozzá ugyanazon ponton, ahol a havonta megjelenő kiadványokban befejeződött. A 138 oldalon jelentkező kötet ismét igényes kivitelben került a könyvesboltok (Figyelem! Könyvesboltok, nem újságárusok!) polcaira, gyönyörű színekkel, minőségi belívekkel. Természetesen magára a tartalomra sem lehet panasz, hiszen Brian Michael Bendis egy egészen korrekt történetet kanyarított erre a hat számra (ennyit foglal ugyanis magába ez a gyűjtemény: Ultimate X-Men 40-45.), és David Finch rajzaira szintén nem lehet panaszunk. Az X-Men csapat tehát ismét itt van közöttünk, csak reménykedhetünk, hogy ez még sokáig így is marad.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
05.05

írta - Amber

KISIMOTO MASZASI

Naruto 4



A bajkeverő Naruto menetrendszerűen megérkezett, immáron a negyedik kötettel, minden rajongó tapsikolhat, hiszen folytatódik a kaland (és információink szerint már az ötödik rész is a nyomdában van) – természetesen a megszokott minőségben. A negyedik felvonás ott folytatódik, ahol a harmadik végetért, így rögtön az akció közepébe csöppenünk. A csata hevében Naruto megvillantja "átkát", ezzel megmentve a veszni tűnő helyzetet. Meglepetésekben és további akcióban ezúttal sem lesz hiány, szóval az újabb 180 oldalnyi Naruto hozza a kötelezőt, és kielégít minden igényt, amit a sorozat iránt támasztottunk. Sőt, ezúttal egy jófajta drámai vonal is bekerül a történetbe, így nem csak szakadatlan harcot, de némi érzelmet, önfeláldozást és bosszút is kapunk, ezzel növelve az egyébként is magasan tanyázó színvonalat. A gyűjtőket nyilván nem kell meggyőzni, de ha még nem olvastad ezt a szériát, akkor érdemes belevágnod – az elejétől.

Kiadó: MangaFan
PC GURU Index:
05.05

KIM YOUNG-OH

Bania 5.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
04.05

Harmadik ajánlónk ismét a keleti vonalat erősíti (nincs mese, ebből van manapság a legtöbb), és újfent egy régebben futó széria egy újabb darabja. A Fumax által kiadott Bania – a pokoli futár ötödik kötete már elérhető az olvasók számára is, így akik eddig nyomon követték a történetet, most végre elmerülhetnek a folytatásban – és lehet fájdalom, de ezzel a kötettel le is zárul a történet (ám az utolsó oldalakon már ott a következő hasonló kiadvány ajánlója). Bania megküzd a múltjával és végül meghozza a maga és az olvasó számára is leghelyesebb döntést (nem mellesleg megmenti Gayát): (pokoli) futár marad. A korei manhwa jó hagyományaihoz híven egy szépen kivitelezett, jól kidolgozott rajzokkal operáló történettől búcsúzunk, amelyet reményeink szerint számos hasonló színvonalú kiadvány fog még követni a Fumax keleti kiadványokra szakosodott istállójából.

David Finch rajzai magukért beszélnek, és bizony azt kell mondjuk, hogy ezúttal a tartalom is tökéletesen megállja a helyét.

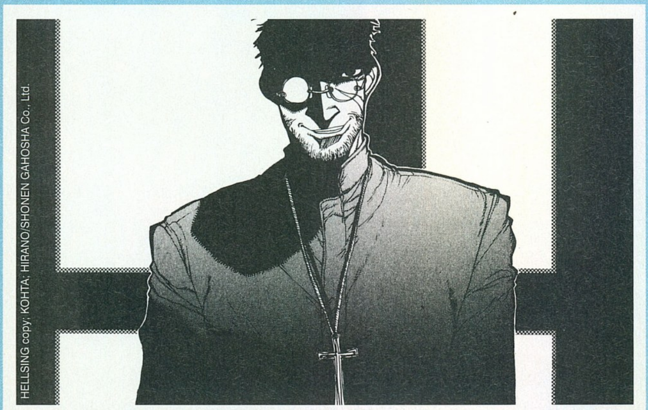
HIRANO KOHTA

Hellsing

Ha hiszitek, ha nem, negyedik ajánlónk is egy ízig-vérig keleti alkotás bemutatója lesz, méghozzá egy olyan sorozaté, amely a közeljövőben lesz elérhető az olvasóközönség számára. Ez a sorozat nem más, mint Hirano Kohta immáron tíz éve töretlen népszerűségnek örvendő szériája, amely elsősorban humorával és szellemes szövegeivel vívta ki a képregénykedvelők elismerését. Na meg persze a vérben bővelkedő történetekkel, hiszen a cselekmény során találkozhatunk majd vámpírokkal, ghoulokkal és egyéb barátságos teremtményekkel – szóval lesz itt móka dögivel.

A MangaFan kiadó negyedévente igyekszik majd szállítani az újabb és újabb történeteket, mégpedig kötetenként kétszázkét oldalon, a viszonylag barátságos, kétezer forintos kategóriában.

De mi is a Hellsing valójában? Konkrétan egy nemesi család neve ez, de kötődik hozzá egy lovagrend is, a Hellsing Királyi Protestáns Lovagrend, az a szervezet, amely a királynő és az ország védelmében esküdött fel, méghozzá az olyan teremtmények ellenében, mint amilyeneket már egy kicsit fentebb is említettem: vérszívók és egyéb ocsmányságok. Szóval olyan ez, mint az MI5, csak oroszok helyett mindenféle fantasztikus ellenfelekkel veszik fel a harcot és bizony az ügynökök sem éppen James Bondok, bár az ölésre felhatalmazó licensz itt is mindenki számára elérhető.


HELLSING copy: KOHTA; HIRANO/SHONEN GAHOSHA Co., Ltd.

Az első kötetben megismerkedhetünk Sir Integra Wingates Hellsingel, a lovagrend aktuális vezetőjével, akinek impozáns magánhadsereg és egy hatalmas erővel bíró vámpír áll rendelkezésére, hogyha különleges (el)bánásmódot igénylő szörnyek tűnnek fel a paranormális jelenségekben bővelkedő Nagy-Britanniában (és akkor még nem is beszéltünk hősünk hétköznapinak korántsem nevezhető inasáról, aki mellett Batman komornyikja, Alfed simán elbújhat). A történet kezdetén egy meglehetősen sajátos foglalatoskodást űző "lelkész" kerül lekapcsolásra, hogy aztán igazán beinduljon a cselekmény a nagyhírű Alucard és a kezdő Seras Victoria főszereplésével, vérrel és hihetetlen beszólásokkal fűszerezve a történéseket. Nagy vonalakban ez lenne a Hellsing, igazi különleges, szórakoztató olvasmány, egy teljesen friss széria a hazai piacon, amit bátran ajánlunk mangában jártasaknak és kezdőknek egyaránt.

Kiadó: MangaFan
PC GURU Index:

05.05

Mass Effect

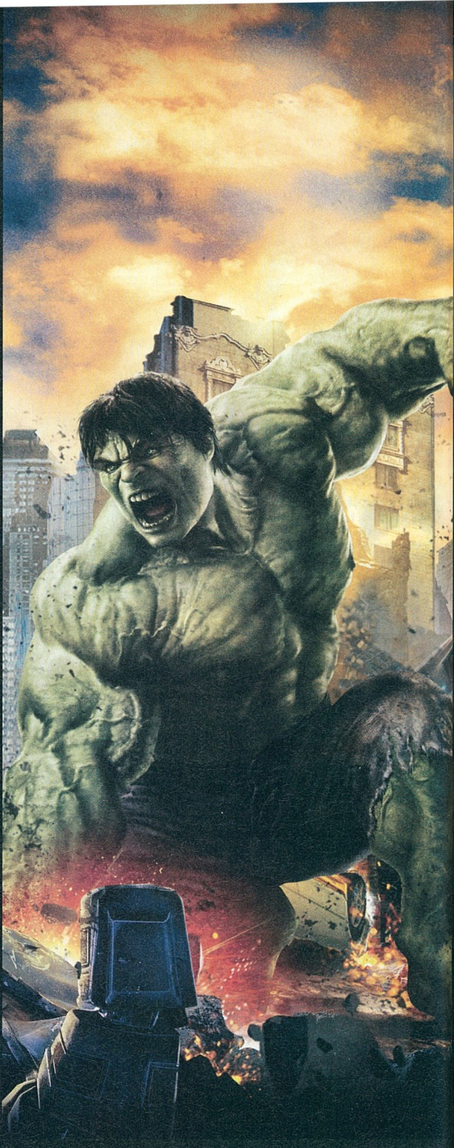
Szinte elképesztő, de már tíz éve annak, hogy egy akkor még szinte ismeretlen vállalat, a BioWare elkészítette a Baldur's Gate címet viselő szerepjátékát, és ezzel egy csapásra beírták magukat a történelembe – az elmúlt évtized során pedig nem csökkent munkáik színvonala. Jó példa erre az eleinte csak konzolra bejelentett Mass Effect. Az akció-, valamint a szerepjáték-elemeket ötvöző programban elképesztő grafika mellett csemegézhetünk az ipar talán legtehetségesebb fejlesztőinek munkájában – amely a PC-s változat tiszteletére átdolgozott kontrollt, gyors gombokkal vezényelhető képességeket, és egy új minijátékot is kapott!

Devil May Cry 4

A Capcom látványos „PC-re is mindent" mozgalmának (a pár számmal ezelőtt bemutatott Dead Rising csak a mégis a Capcom nyakába akasztott per miatt nem készül el) legújabb, örvendetes darabja az újgenerációs konzolokon való debütálás után pár hónappal érkező Devil May Cry 4. Dante visszatér, hogy sírva vágjon magának utat az ellenfelek hordáin – most azonban már társat is kapott Nero (nem a CD írós fajta) személyében. A fegyverek és a kardok, az elképesztő kombók, és a remek, minden elemében korszerű grafika együtt Xbox 360-on és PS3-on már hatalmas élményt jelentett – most megnézzük, mit sikerült összehozni PC-re.

The Incredible Hulk

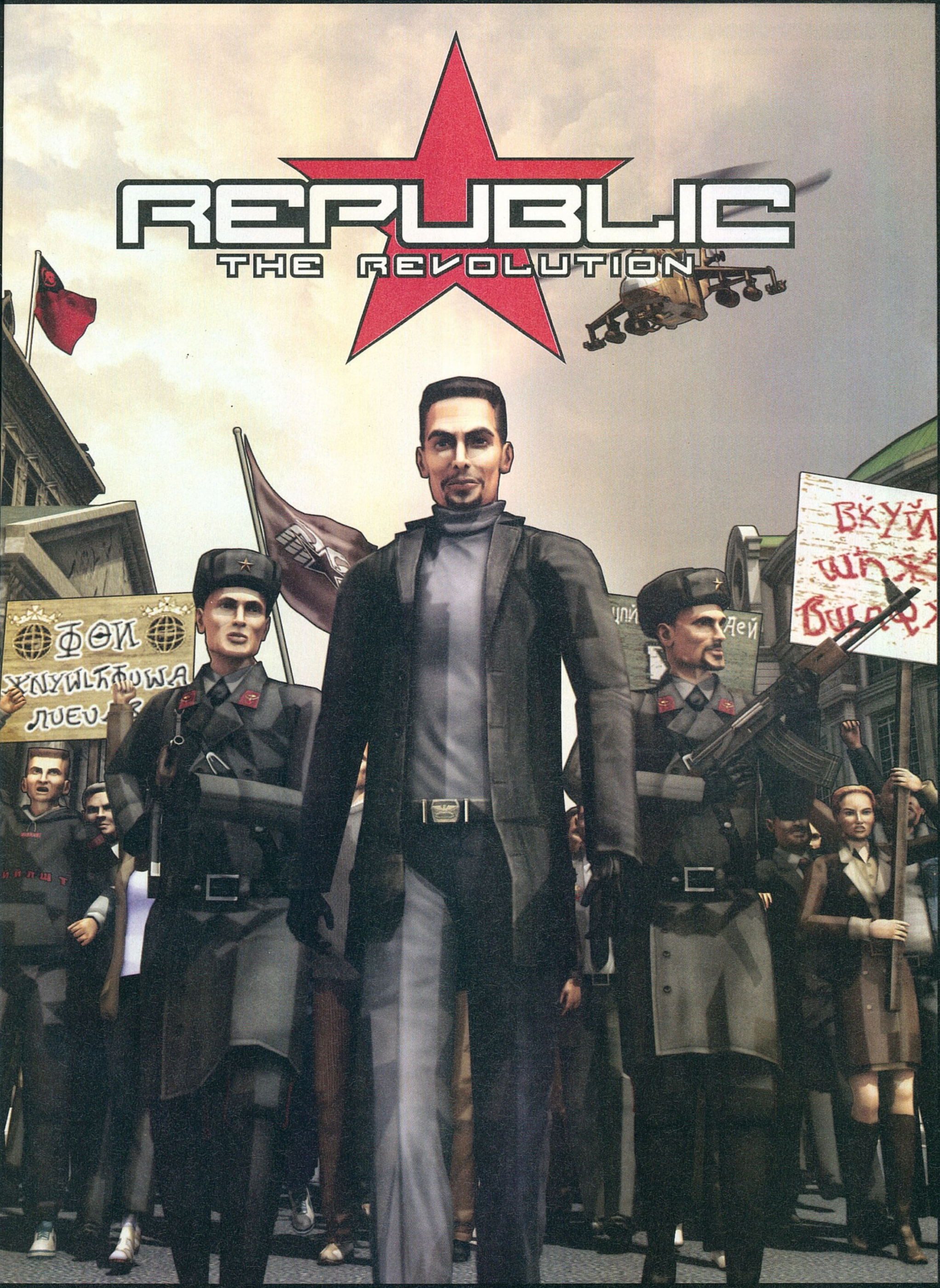
Bár Ang Lee elképesztően stílusos filmje nem hozta meg a várt anyagi sikereket, a folytatás (vagy inkább új elképzelés) mégis bekerül a mozikba – a zöld igazságosztó, Hulk, vagy, ahogyan az első magyar bemutatók egyikén halhattuk, a Mokány folytatása igazi sztárparádéval érkezik – és ahogyan azt megszokhattuk, jön a videójáték változat is, amelyet a valaha szebb napokat látott SEGA pátyolgat. Dinamikus, nyitott világ, hihetetlen főellenfelek, a pusztítás igazi, új generációs élménye - ezt ígérik nekünk a fejlesztők – ha pedig a „Mokány" nem elég, a mostani leadásról éppen hogy csak lecsúszó Vasember is tiszteletét teszi majd.



A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Republic: The Revoution

A következő teljes játékunk igazi legenda: hosszú-hosszú fejlesztési idő után érkezett meg, és jó pár embert képes volt elvarázsolni. A Republic: The Revolution-ban 1991-ben járunk; a Szovjetunió darabjaira hullott, ám elképzelt országunkban, Novistranaban még akad egy diktátor, aki foggal-körömmel ragaszkodik a saját hatalmához. Főhősünk feladata az lesz, hogy bármilyen eszközzel (megvesztegetés, rábeszélés, fenyegetés) kirobbantsa a forradalmat, és vagy elhozza a békés többpártrendszert, vagy pedig lecserélje az elnyomót saját magára… A fantasztikusan sokoldalú stratégiai játék innovatív ötleteivel kicsit megfeküdte a szaksajtó gyomrát, de tény, hogy az utóbbi pár év legötletesebb darabja!

A következő PC GURU 2008. JÚNIUS 05-én jelenik meg!


REPUBLIC
THE REVOLUTION

Játékdemók: Europa Universalis: Rome / Kung Fu Panda

Shareware játékok: Hyperballoid 2 / Age of Emerald / Astro Avenger 2 / Band of Bugs / Escape the Museum / Fishing Craze / Magic Farm / Monster Mash / The Count of Monte Cristo / Yahtzee Texas Hold Em

Játék előzetesek: GTA IV (Good Lord) / This is Vegas (Első pálya végigjátszás) / Tom Clancy's HAWKS (Trailer) / Wheelman (Trailer)

Javítások: Age of Empires 3: Asian Dynasties 1.01a / Frontlines: Fuel of War v1.02

Mozi előzetesek: Bangkok Dangerous / Hellboy 2 / Meet Dave / The Fall / Tropic Thunder / Wall-E (Mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Sci-Fi (ÚJ ROVAT!) / Stratégia

Háttérképek: Command and Conquers 3: Kane's Wrath / Deadly Creatures / Everquest 2: Desert of Flames / Need for Speed: Pro Street / Race Driver: Grid (2db) / The Incredible Hulk / Rainbow Six Vegas 2 (4db) / Warhammer: Mark of Chaos / Europa Universalis: Roma

Turkáló: CD/DVD írás: Burn4Free 4.3 / CDRWin 4.0 G-A | Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.4 és nVidia Forceware 174.74 WinXP driverek | Egyéb: StreamHijacker 0.7.1.5 / wTime | Fájlkezelés: Total Commander 7 / 7Zip (tömörítő program) | Képekhez: ACDSee 10 (képkezelő, nézegető) / HyperCam (animáció rögzítő) / HyperSnap (képlopó) / IrfanView (képnézegető) / SnagIt (képlopó) | MP3: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / Winamp 5.5.3.1 | Számítógép védelem: AdWare 2007 / Avira Antivir / BitDefender 10 / SpyBot | Videó: K-Lite Codec Pack 3.7.5F / QuickTime 7 / Xvid codec | Fókusz: NetworkTrafficMeter 1.0.0.2

RAINBOW SIX VEGAS 2 PC GURU LIVE

HELLBOY 2
PCG LIVE

WHEELMAN
VIDEÓ

H.A.W.X.
VIDEÓ

06 DVD ROM DUPLA DVD

Teljes játék

SHELLSHOCK

06

GRAND THEFT AUTO
Videó

THIS IS VEGAS
Videó

06 pc guru DVD

DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver
eu
download.chip.eu

70.000 ingyenes program | 34.000 teszt | 463.000 felhasználó

download.chip.eu/hu

www.mobilszelessav.hu

Pannon Internet – gyerekjáték csatlakozni

A Pannon Internettel könnyű dolgod lesz. Egyszerűen csak megveszed, hazaviszed, percek alatt telepíted és máris netezhetsz. Bármilyen számítógéphez könnyedén csatlakoztathatod, és akár magaddal is viheted. Ráadásul az akciós időszakot követően bármikor válthatsz az 5 Gbyte-os és a 10 Gbyte-os csomagok között. Szélessávú internetünk Magyarországon már a lakosság 99%-a számára érhető el.

Mobil Internet 10 GB
2 éves hűségnyilatkozattal
3 hónapig
990 Ft/hó
modem **0** Ft

közel hozzád
pannon

Az akciós ajánlatban meghatározott havidíj a 2008. március 4-től 2008. június 2-ig megkötött új Mobil Internet 5 GB és Mobil Internet 10 GB tarifacsomagok előfizetése esetén, a szerződéskötéstől számított első 3 hónapban érvényes. Az akciós időszakot követően a havidíj Mobil Internet 5 GB esetén 5990 Ft, míg Mobil Internet 10 GB tarifacsomagnál 11 990 Ft. A havidíjban foglalt forgalmi keret a csomag nevében megjelölt adatmennyiség, amelynek túllépése esetén a forgalmi díj: 0,12 Ft/10 kB. A havi forgalmi keret nem vihető át a következő hónapra, és kizárólag belföldön, a Pannon hálózatán vehető igénybe. Tarifacsomag-váltási szándékodat Ügyfélszolgálatunkon jelezheted. További információ a Pannon üzletekben és a Pannon honlapján. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220. www.pannon.hu